NYA DATOR Magazin

C 64/128/Amiga

Nr 16 26 SEPT - 9 OKT 1991 Årgång 6
Norge: 24 kronor Finland: 15:50 FM

18.90 INKL. MOMS

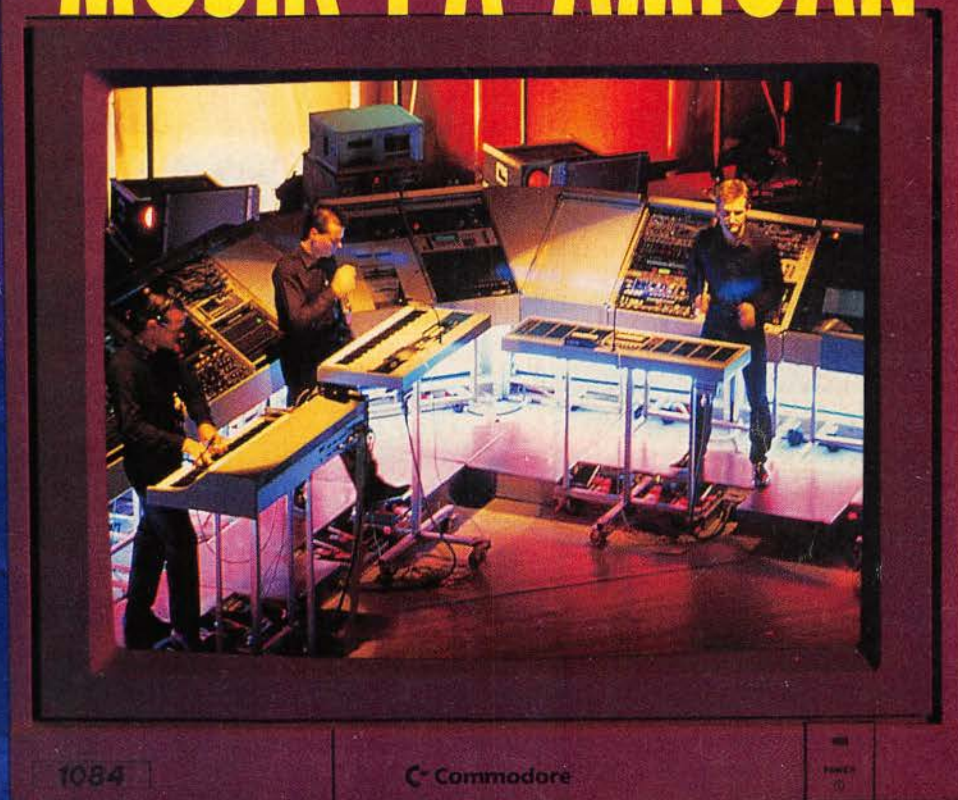
Sveriges Största Datortidning!

Tema:

MUSIK PÅ AMIGAN

TESTAT:





Syntpaket för Amigan

plus två musikprogram

- intersound
- Bars & Pipes

Ordbehandlare för tidningsfolk

Multimediaprogram

- Can Do

Programspråk i test

- Cluster
- Kick Pascal

BILDEXTRA Spelmässan i London





UNIK DATORSKOLA NEDLÄGGNINGSHOTAD

Docado
POSTORDER

ORDERTELEFON/ADRESS:
040-49 74 80

ALLA PRISER INKLUSIVE MOMS. ENDAST POSTENS AVGIFTER TILLKOMMER.

Derbyvägen 24 • 212 35 Malmö eller faxa in din order på telefon 040-49 49 35

EXPANSION SYSTEMS

Tillverkar hårddisksystem och minnesexpansioner för Amiga 500 & 2000. Vi kan härmed erbjuda dessa högprestanda produkter till mycket låga priser.

Dataflyer 500 - 32Mb hårddisksystem	4.950
Dataflyer 500 - 52Mb hd (Quantum)	5.950
Dataflyer 500 - 80Mb hd (Maxtor)	7.850
Dataflyer 500 - 105Mb hd (Quantum)	8.650
Dataflyer 500 - 210Mb hd (Quantum) *	13.650
Dataflyer 500 - 340Mb hd (Maxtor) *	22.450
* Inkluderar extra strömförsörjning.	
Extra strömförsörjning för Dataflyer 500	790
Dataflyer för Amiga 2000 dra i från 950 kronor.	

Dataflyer RAM med 2Mb SIMM, expanderbar upptill 8Mb RAM (A500 & 2000=samma)	2.350
Per ytterligare 2Mb SIMM	1.350
Baseboard + XRamboard upptill 6Mb RAM.	
Baseboard 500 med 2Mb RAM, plats för 4Mb	1.950
XRamboard för Baseboard, med 512Kb RAM och plats för 2Mb	950
Per ytterligare 512Kb DRAM	350

SOLID STATE LEISURE

Acceleratorkort för Amiga 500 & 2000. Finns i modeller från 16 Mhz (68020) till 40 Mhz (68030 processor). Samt med matteprocessor 12.5-50 Mhz.

RING FÖR BÄSTA PRIS

NYTTOPROGRAM

CAD	
Draw 4D	1.850
Draw 4D Professional	2.650
DATABAS/REGISTER	
Data Retrieve	675
Superbase 4 Professional - avancerad databas	2.950
DESKTOP PUBLISHING	
PageStream 2.2 - Hypertext, Adobe typsnitt m m	2.090
ProVector 2.0 - 3D vektor, export till bl a Saxon	1.950
Saxon Publisher - Profesionell DTP, 24-bit bilder	2.250
GRAFIK & VIDEO	
Broadcast Titler 2 - Videotexning, många trans.	2.350
Font Enhancer för BT 2 - snygga upp typsnitt	1.050
Fontpack 1 för Broadcast Titler 2 - Extra typsnitt	1.050
Deluxe Paint 3 - Ritprogram/Animering	790
Deluxe Video 3	690
Disney Animation Studio - Animering och målning	1.250
Elan Performer 2.0	990
Pro Video Plus	2.250
Pro Video Post	3.150
Scala - engelsk version	3.450
Show Maker - Video/DVE/Presentation/Styrprogr.	2.650
TV Text Professional - videotextning	1.350
Vista Professional - Gör egna landskap	950
GRAFIK - 3D, RAYTRACING	
3D Professional - 3D/Raytracing/Animering	2.050
Imagine - 3D Objekt/Raytracing/Animering/24-bit	2.150
GRAFIK - BILDBEHANDLING	
Art Department Professional	1.550
Art Department	590
FILKONVERTERING	
Cross Dos 4.01 - Konvertera PC/Mac filer till Amiga	275
KOMMUNIKATION/BBS	
A-Talk 3	725
MUSIK	
Bars & Pipes Professional	2.250
ORD- OCH TEXTBEHANDLING	
Cygnus Ed Professional	690
PROGRAMMERING	
AMOS Basic - senaste versionen **NY!**	490
AMOS 3D - utökning av AMOS kommandon **NY!**	325
AMOS Compiler - snabba upp dina program **NY!**	325
ARexx	425
Can Do! - Multimedia, gör egna applikationer	950
Devpac 2 - Assemblerprogrammering (Maskinkod)	490
Lattice C 5.10 Developers edition - Språket C	2.250
ÖVRIGT	
Disk Master	390
Dunlap Utilities	490
Geneology v2.0 - släktforskning	

KCS Power PC Board

EGA/VGA grafik, inkl. DOS 4.01, 1 Mb RAM med klocka samt hårddisk-support. **2.450**

TILLBEHÖR

AEGIS/OXXI	
Sound Master 56.1 Khz + Audiomaster III	1.450
ASHCOM	
Ramexpansion 1.8Mb RAM + klocka	1.675
Ramexpansion 1.5Mb RAM + klocka	1.450
Ramexpansion 1Mb RAM + klocka	1.150
APPLIED ENGINEERING	
High Density **Floppy 3,5"** HD **1.760Kb**	2.150
BLACK BELT SYSTEMS	
HAM-E Plus + Image Professional uppl. 768x560	4.450
CONTRIVER	
5-in-1 mus för Amiga, ST, Amstrad, PC AT/XT, PS2	295
Euro Mouse Amiga/ST	225
DIAQUEST	
DQ-TACO Video Animation Controller (PAL) **NY!**	RING
ICD	
Adspeed 68000 Accelerator/32 Kb Cache A500	2.450
Novia 20i - intern 2" hårddisk för A500	5.450
MICRODEAL	
AMAS Stereosampler med Midi In/Out/Thru	950
Midi Interface	245
PROGRESSIVE PERIPHERALS	
Videoblender - Genlock/Digitala Videoeff. **NY!**	14.950
SHARP	
JX-100 Färgscanner **262,144** färger + Scanlab	7.950
SUNRIZE INDUSTRIES	
Audiotion 4 Stereosampler, Suverän mjukvara **NY!**	690
SUPRA	
SupraDrive 3,5" - anti-klick, virusskydd och av/på	950
SupraDrive 44R löstagbar hårddisk för A500/2000	8.950
SupraModem 2400 Plus	2.350
SupraModem 9600 Plus	6.750
SupraRam 500RX med 1Mb expanderbar till 8Mb	1.650
SupraRam 500RX med 2Mb expanderbar till 8Mb	2.450
ÖVRIGT	
Bathandle eller Red Ball Joystick (Wico)	225
3-Way Handle Joystick (Wico)	275
Genomskinlig låda för A2000 i tålig plast (GVP)	745
Musmatta	35
Posso Diskettbox för 120 styck 3,5" disketter	195
Posso Diskettbox för 120 styck 5,25" disketter	195
Ramexpansion **512Kb** med klocka	350
Tac-2 Joystick (Suncom)	

Deluxe Paint 4

har äntligen kommit. Nu kan även du rita och animera i HAM. Mängder av nya funktioner. **1.050**

GREAT VALLEY PRODUCTS

Accelerator A2000 68030-22Mhz +SCSI+1/13Mb	9.950
Accelerator A2000 68030-33Mhz +SCSI+4/32Mb	18.950
Accelerator A2000 68030-50Mhz + 4/32Mb	27.950
4Mb SIMM 60ns 32-bitars RAM för ovanstående	4.650
80Mb Quantum hårddisk med rom för ovanstående	4.950
200Mb Maxtor hårddisk med rom för ovanstående	11.950
Impact Series II A500 Hårddisk 42Mb (Fujitsu)	5.950
Impact Series II A500 Hårddisk 52Mb (Quantum)	7.450
Impact Series II A500 Hårddisk 80Mb (Maxtor)	7.950
Impact Series II A500 Hårddisk 105Mb (Quantum)	9.950
Ramexpansion för A2000 med 2/8Mb kort	2.450
2Mb RAM (SIMM) för Impact eller ramexpansion	1.350
Vi för även resten av GVP sortimentet	**RING**

BÖCKER

ABACUS	
Machine Language (4)	145
System Programmers Guide (6) - Intuition	245
Adv. System Programmers Guide (7) - Devices	245
Amiga Dos Inside and Out med Workbench 2.0 (8)	145
Amiga C for Beginners (10)	145
Amiga C for Advanced Programmers (11)	245
Amiga Graphics Inside and Out (13)	245
Amiga Printers Inside and Out med 2.0 + disk (15)	245
Making Music with Amiga + disk (16)	245
Best of Amiga Tricks & Tips + disk (17)	225
ADDISON-WESLEY	
Amiga User Interface Style Guide NY!	175
Hardware Reference Manual	195
Rom Kernel: Includes & Autodocs	245
Rom Kernel: Libraries & Devices	275
Är det någon bok som saknas?	**RING**

FÖRSÄLJNINGSVILLKOR

Kundservice: för teknisk support ring vardagar 040-49 74 80 mellan kl. 8-12. Observera endast support när varan köpts av oss!
Vid retur: Ring till vår kundservice på telefon 040-49 74 80 för att få godkännande och returnummer. Allt utan returnummer vägras ovillkorligen. Återlämnade produkter måste vara i ursprungligt skick och med originalförpackning. Observera att endast felaktiga produkter bytes.
Villkor: Priser och tillgänglighet kan komma att ändras utan vidare meddelande. Katalog skickas kostnadsfritt tillsammans med varje order. Garantitid enligt gällande tillverkares normer.
Inskickade order: För att slippa postens avgifter sätt in pengar på vårt postgiro 20 27 79-5 eller sänd in en personlig check ställd på "Docado" tillsammans med din order och adress. Leveranstid 2-3 dagar om varan finns i lager, annars ca 1 vecka.



Håller Amigan takten?

Om någon stad på jorden skulle utses till Datorspelens Mecca, då borde valet falla på London. Så känns det åtminstone just nu.

När detta skrivs har det nämligen bara gått några timmar sedan jag kom hem efter fyra dagar på European Computer Entertainment Show (ECES) i London. Den mässa som tidigare kallades årets största spelshow.

Ännu har jag inte hunnit smälta alla intryck och all information vi fick på mässan. Det är också pressläggning snart. Men i detta nummer hittar du en första snabbrapport med de bästa spelnyheterna från mässan. I nästa nummer återkommer vi med ett mer utförligt reportage.

Istället ska denna ledare behandla temat för detta nummer av Datormagazin, nämligen musik.

Hacking och datorspel i all ära. Men det finns en hobby som har betydligt större spridning bland svensk ungdom. Nämligen musik. Främst då rock.

Alla lyssnar till musik. Och en försvarlig andel spelar själva. Det visade en statlig ungdomsutredning för några år sedan.

Intresset för musik har vuxit nästan explosionsartat de senaste tio åren. I nästan varenda källare runt om i Sverige hittar man någon eller några okända rockband som tränar. Små grupper som består av fyra-fem medlemmar som satsar all sin fritid och ofta stora pengar på sin hobby —musiken.

De flesta kommer kanske aldrig att lämna replokalen. Ändå satsar de helhjärtat. De köper instrument, förstärkare, högtalare, mixers, 16-kanaliga rullbandspelare och alla andra tekniska attribut som är ett "måste" för ett riktigt rockband.

Men även rockbanden förändras i takt med den tekniska utvecklingen. Det blir allt vanligare att en musikgrupp bara består av en (!) eller två killar som med hjälp av synthar och datorer kan låta som en symfoniorkester med en 50-mannakör. Datorerna är på väg att förändra musikutvecklingen helt.

Länge var Atari ST den enda tänkbara datorn för en musiker. Men nu är det på väg att svänga. Andra datorer börjar ta över, även om Atari fortfarande dominerar starkt. Och här har även Amigan börjat tränga in och blivit till ett kraftfullt alternativ. Speciellt nu när det börjat komma bra och avancerade musikprogram. Du kan läsa om några av dessa i detta tema-nummer av Datormagazin.

Musiktidningen Musiker Magasinet gjorde i slutet av förra året en undersökning bland sina läsare om vilka datorer de använde i sitt musikutövande. Resultatet är ganska intressant och överraskande:

- Atari ST — 65 procent
- PC — 15 procent
- Amiga — 15 procent
- Mac — 4 procent.

PC och Amigan svarar alltså tillsammans för 30 procent! Det är ett klart trendbrott.

Att Amigan nu börjar röna framgångar på musikområdet beror enligt experterna på främst en sak; förmågan att köra flera program samtidigt.

Men kommer Amigan att klara konkurrensen i framtiden?

Det senaste kravet från musikerna är att man ska kunna köra flera midiprogram över en och samma midiport på datorn. Och det klarar än så länge bara Mac och Atari med vissa program..

Det blir också allt vanligare att man använder en dator och hårddisk som "bandspelare". Vilket kräver både en snabb dator samt en extremt snabb och stor hårddisk. För tre minuters musik i stereo av CD-kvalité går det åt 30 MB!

Kan och vill Commodore vara med och slåss om musikmarknaden? Jag vet inte. Men man borde satsa på den som en del i sin multimediasatsning. Samtidigt kan Commodore omöjligt ta hänsyn till alla krav som riktas mot dem från olika marknadsnischer, musik, desktop publishing, multimedia, spel, desktop presentation med mer. Commodore kommer att tvingas göra ett val. Och vilket val man gör vet ingen utomstående i dag.

Men kanske får vi snart svar av Lars Molander, Commodores nye svenska VD. Han har lovat att ställa upp på en intervju för Datormagazin. Har du också frågor du vill ställa till Lars Molander - skriv i så fall ett brev till mig. Adressen hittar du i vår redaktionsruta. Märk kuvertet med "Molander".

Till slut en liten rättelse. I min förra ledare om olika operativsystem för fönsterhantering glömde jag bort TOS för Atari. Förlåt Atari.

REDAKTION

Adress: Datormagazin, Box 6688, S-113 84 Stockholm. ***Tel:*** 08-33 59 00.
Telefax: 08-728 85 57 (Redaktion).
BBS: 08-728 85 90 (Endast prenumeranter)
Chefredaktör&Ansvarig utgivare: Christer Rindeblad
Bitr.Red.Chef: Patrik Nilsson (vik)
Layout: Ursula Engström (vik), Birgitta Giessmann
Nöjesredaktör: Lars Jansson
Testredaktör: Peter Kerschbaumer
Red-Sekreterare: Jeanette Lagerholm (vik)
Verkställande direktör: Gunnar Netz
Marknadschef: Kim Johansson
Annonschef: Göran Backman

MEDARBETARE I DETTA NUMMER

Christer Bau, Pontus Berg, Hans Ekholm, Magnus Friskytt, Göran Fröjdh, Björn Knutsson, Ari Nordström, Mac Larsson, Henrik Mårtensson, Ylva Kristoferson Sandström, Erik Lövendahl-Sörensen, Lennart Nilsson, Anders Reuterswärd

PRENUMERATION

TITEL DATA: Tel: 08-729 00 40, Vardagar klockan 08.30-12.00, 13.00-16.30. Pren.pris Sverige & Norden: Helår: (22 nr) 365 kr. Halvår (11 nr) 187 kr. Korttid (7 nr) 121 kr. Utanför Norden: Helår (22 nr) 401 kr. Halvår (11 nr) 203 kr.

ANNONSER

ANNONSKONTAKTEN AB. Att: Mats Svensson, Nybodagatan 1, 171 42 Solna. Tel: 08-83 09 15, Telefax: 08-27 37 35

RIPPNING&TRYCK

RIPPNING: Melanders Fotosätteri, STHLM.
REPRO: Valör Repro, Bromma, STHLM.
TRYCK: Hedemora-bladet, Hedemora.
UTGIVARE: Bröderna Lindströms Förlags AB, Stockholm.

ISSN: 0283-3379

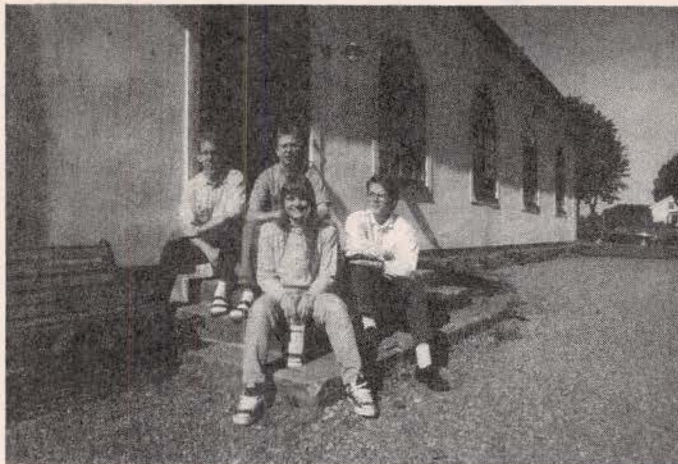
Medlem av



NUMMER 16: 26 sept — 9 okt

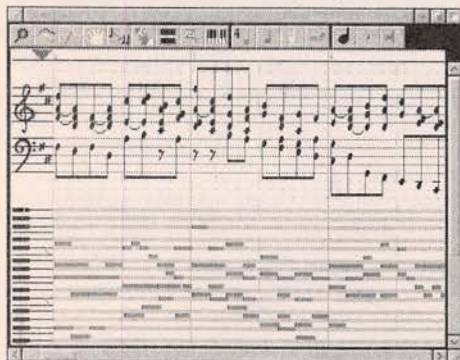
INNEHÅLL

NYHETER-REPORTAGE



Jonas Salling, Tord Andersson, Cecilia Axmin och Johan Forsberg lever "campus-liv" på Sveriges enda datorgymnasium.

TEMA: MUSIK



Bars & Pipes Professional är ett av de program vi tittar på i detta nummers musik-special.

AMIGA

C64/128

VINNARE!

ÖVRIGT

NÖJESMAGAZINET sid 55-74



Se upp för fladdermössen i Blade Warrior.

ANNONSÖRER

Datormagazin görs med DTP på Amiga med följande produkter.
HÅRDVARA: En 25 MHz Amiga 3 000, sju Amiga 2 000, fyra CBM 1950 multisync färgskärmar, tre Microway flickerfixer, tre Taxan Viking-I 19-tums DTP-skärmar, fem GVP 28 MHz och en GVP 33 MHz acceleratorkort, Sju Hydra EtherNet nätverkskort.
MJUKVARA: Publishing Partner Master, Transcript, DeLuxe Paint III, NT-BBS, ARexx, WShell,NComm, DMZ-Conv.
LEVERANTÖRER: Commodore AB, ProComp, Karlberg&Karlberg, Datakompaniet, Sydelektronik, HK Elektronics.

Prisras på Amiga 3000!

• 30 –40 procent billigare
• Auktoriseringen avskaffas
• 'Inte längre bara för proffs'

– Intresset för Amiga 3000 har hela tiden ökat, säger Jerker Antoni, Commodores nye marknadschef. För att göra den tillgänglig för användare utanför den professionella sektorn sänker vi därför priserna till konsumentnivå.

De nya priserna som gäller från den 1:a september är:

Modell	Tidigare	Nu
16Mhz/50MB	32495:-	19995:-
25Mhz/50MB	37495:-	24995:-
25Mhz/100MB	43795:-	27495:-

Samtliga priser inklusive moms, men utan skärm.

I samband med prissänkningen försvinner också den omdiskuterade auktoriseringen av 3000-återförsäljarna.

– Eftersom Amiga 3000 nu klassas som en konsumentprodukt så avskaffar vi auktoriseringen, som infördes när vi sålde den som en proffsmaskin. Nu kan fler butiker sälja 3000. Men det innebär också att det är upp till konsumenterna själva att ställa krav på återförsäljarna.

Jerker Antoni blev marknadschef på Commodore i början av augusti. Tidigare har han drivit Musikbörsen, Atarispecialisten och DeskTop Center i Stockholm — där han gjorde sig känd som Sveriges största entusiast för Atari-programmet Calamus för desktop publishing.



Jerker Antoni, ny marknadschef på Commodore, vill att den vanlige konsumenten ska ha råd med en 3000.

Är det inte lite konstigt att hoppa från Atari-entusiast till posten som marknadschef på Commodore?

–Nej, det tycker jag inte. Atari och Amiga konkurrerar inte på det området idag. Det finns inga riktigt bra desktop-program till Amigan än så länge. Däremot är den bra på mycket annat. Så jag tycker inte att det är något problem.

Jerker berättar också att Amiga 500 kommer att dyka upp på 3 miljoner kalaspuffpaket i höst!

Patrik Nilsson

Dåliga instruktioner täcks av garanti

Har du inte fått en tydlig och fullständig bruksanvisning till ditt nyinköpta hårddiskkort ansvarar du inte för fel som uppstår efter en felaktig montering.

Det menar Allmänna Reklamationsnämnden.

Det var i Augusti 1990 som Martin Martinsson köpte några ALF 2,0 Re Boot på postorder av Chara Data AB i Eksjö.

Med produkterna följde en bruksanvisning för installation av korten. Men enligt Martin var anvisningarna både ofullständiga och svårtydda. De var också författade på enbart tyska och engelska.

Han tog därför kontakt med Chara Data för att få bättre anvisningar. Martin installerade sedan korten som dock inte fungerade. De hade monterats felaktigt och därför gått sönder.

Efter en överenskommelse med Chara Data skickade han tillbaka korten till bolaget för en garantireparation. Efter sju veckor kom korten i retur med ett kravbrev på 500 kronor, trots lämnad garanti.

Martin Martinsson krävde dock att reparationen skulle vara kostnadsfri samt att hans många telefonsamtal med bolaget skulle ersättas med 50 kr.

Chara Data ansåg däremot att det var Martin Martinssons eget fel att korten hade gått sönder. Bolaget menade att bruksanvisningen var så pass tydlig, med bild och engelska instruktioner, att han själv bar skulden till det inträffade.

Men Allmänna Reklamationsnämnden höll inte med bolaget, utan gav Martin Martinsson rätt.

Chara Data tvingades att ersätta Martin för telefonsamtal samt att stå för reparationskostnaderna för korten.

HELENA AGNVALL

FOTNOT Namnet på kunden är fingerat.

Sociolog studerar hackers

Snart blir begreppet "hacker" vetenskap. I höst kommer den första doktorsavhandlingen om hackers.

Det är institutionen för Teknik och Social förändring vid Linköpings universitet som har kartlagt hackers och deras förehavanden. Doktoranden Jörgen Nissen håller i undersökningen.

—När man forskar om teknik, glömmer man ofta bort individerna bakom den, säger han. Därför tyckte jag det var intressant att studera vilka människorna är.

Jörgen Nissen har gjort intervjuer med hackers, gått på copypartyn, träffat crackergrupper, studerat BBS:er, läst Datormagazin(!) och följt datorföreningar. I november blir hans avhandling klar.

Och den vetenskapliga bilden av hackers skiljer sig något från den bild som målas upp i TV och tidningar, på film och i radio. Hackers sitter inte alls på sin kammare och konstruerar djävulska virus.

—Den bild som målas upp i pressen stämmer inte alls med verkligheten. För de allra flesta handlar det inte om att bryta sig in i främmande datorer och sabotera. Det är inte alls huvudpoängen i verksamheten. Istället gäller det att visa hur duktig man är. Det gäller att behärska och kontrollera tekniken.

En myt som dock stämmer, är att hackern är kille.

— Från början tänkte jag också studera vilka tjejer som dras till datorer, men den tanken fick jag lägga på hyllan. Jag träffade helt enkelt aldrig på några tjejer, konstaterar han.

Jörgen Nissen är själv sociolog, utan något privat intresse för datorer.

YLVA KRISTOFERSON SANDSTRÖM



Datorintresset är som synes stort hos eleverna vid Forsmarks skola. Fr.v. Johan Forsberg, Jonas Salling, Cecila Axmin och Tord Andersson.

Foto: Arne Adler

Skolan för hackers

Av Ylva Kristoferson Sandström

FORSMARK (Datormagazin) **Sveriges datorfreaks har ett alldeles eget internat!**

Det ligger i Forsmark i norra Uppland och är Sveriges enda datorgymnasium. Här samlas hackers från Vilhelmina i norr till Ystad i söder för att gå på datatekniska grenen av fyraårig teknisk linje.

Vad händer om man samlar 60 stycken datorfreaks i en barack ute på landet?

Ja, naturligtvis gör de demos, häftiga program och roliga rutiner på sina datorer.

Men vem kunde ana att de dessutom skulle stjäla en brandbil, tillverka en egen luftballong och tolka på skidor efter bilar?

Ja, Forsmarks datorgymnasium liknar ingen annan skola.

—Men så är vi ju lite speciella, vi som går här, säger Tord Andersson, elev i fyran, ursprungligen från Visby.

Bäst i landet

Skolan ligger i en idyll. I Forsmark förädlades förr den svenska järnmalmen, innan den skickades ut på export över hela världen.

Nu har smedjorna sedan länge tystnat, och det är turisternas sorl som hörs eka mellan stenväggarna längs den spikraka bruksgatan. Istället för järnbruket är det kärnkraftsverket som är bygdens största arbetsgivare.

Mitt i denna idyll ligger Sveriges enda datorgymnasium. Hit kommer elever från hela landet för att gå de två sista åren på gymnasiets fyraårig teknisk linjes specialvarianter Data och Energi. Hårda studier väntar de 30 lyckliga som antas till utbildningen varje år.

Det är ett unikt samarbetsprojekt, där Forsmarksverket står för en stor del av utbildningen.

—Forsmark är en av de datortätaste arbetsplatserna i Sverige, så det här var ett naturligt område att starta en sån här datorutbildning på, säger skolans rektor Sven Pudas, som är mycket stolt över skolan och dess elever.

Och visst har han anledning att vara det. På centrala proven, som går över hela landet, och där man har en möjlighet att jämföra olika skolor, placerar sig Forsmarkeleverna i den absoluta toppen. Genomsnittsbeyget i fysik låg på 4,90!

Som ett fångläger

De flesta bor i skolans ''bostadskvarter'' någon kilometer från Forsmarks kärnkraftverk. Men trots att rummen är på minimala åtta kvadratmeter och anläggningen mest liknar ett barackläger för krigsfångar, blir det allt populärare att bo där. Det är ju i de nio barackerna som allt händer. Det är här man kan få den rätta ''campusandan''. Det är här man lär känna varandra.

—Vi bor ju tillsammans och pluggar tillsammans, äter tillsammans, sover tillsammans... Det är kul, tycker Johan Forsberg från Åkersberga.

— Vi försöker ju dessutom förgylla tillvaron så mycket det går, säger Jonas Salling från Uppsala.

Att flyga luftballong och låna brandbilar hör till dessa försök.

—Det var ett nollningsuppdrag, förklarar Jonas Salling urskuldrande.

Men det är inte bara roligt att bo hemifrån. Många har haft problem att klara av den första tvätten och att laga mat själva. På skolan får de bara vanlig skollunch.

—Det blir mest makaroner, för det är billigt, säger Jonas.



En ovanligt glad elev är Christer Weinigel. Han är nämligen en av de sju segrarna i Sverigemästerskapen i Pascal.

Få tjejer

Men de flesta klarar skolan mer än utmärkt. Forsmarks skola har på de fyra år den varit igång, placerat sig bland de allra bästa i landet. För att överhuvudtaget komma in, krävs ett medelbetyg på 4,2 från årskurs två i gymnasiet.

Det finns inte många tjejer på datalinjen. Cecilia Axmin från Helsingborg är ensam tjej i sin klass.

—Ja, det är kanske lite tråkigt, men det finns ju en del tjejer som går energigrenen, så jag är ju inte helt ensam, säger hon.

Och det är ju inte bara nackdelar med att vara ensam tjej. Det är t.ex. ingen brist på uppvaktande kavaljerer!

—Tjejerna går åt snabbt här..., säger Cecilia och får medhåll av de manliga klasskamraterna.

Datorer dygnet runt

Varför valde då Jonas, Cecilia, Tord och Johan datagrenen?

—Vad skulle man annars välja? undrar Johan.

—Jag hade hållit på med vic20, C64 och Amiga. Det är klart att jag ville gå datagrenen, säger Johan.

— Ja, det här med datorer är ju bra att kunna, säger Cecilia, som dock inte kunde någonting alls om datorer när hon började på Forsmark.



Forsmarks skola ligger mycket idylliskt. Rektor Sven Pudas betraktar skönheten.

— Men det gjorde ingenting, för de började från början. Men det är klart att det märktes ju i början, när de andra satte igång att hacka, och jag inte kunde någonting...

De flesta har en egen dator, även om det inte behövs för studierna. På skolan finns både PC och terminaler till en Unix-dator och till en minidator. Alla får använda datorerna dygnet runt om de vill.

Men somliga föredrar förstås att använda sina gamla hederliga maskiner.

Som specialarbete i trean i våras, gjorde Tord ett program, där han skulle försöka bevisa Darwins utveckligslära på sin Amiga.

—Jag har gjort det som ett datorspel med små varelser som äter mat. Maten är utplacerad på skärmen, och varelserna rör sig på olika sätt över skärmen, beroende på vilka gener de har. Poängen var att de som hade bäst gener, eller muterade och fick bättre gener, skulle fortplanta sig mer, men det blev lite konstigt..., förklarar Tord och visar på sin Amiga, som han naturligtvis har stående i det åtta kvadratmeter stora (lilla?) rummet i baracken.

Läggs ner

Men ingen idyll varar för evigt. Nästa år läggs datagymnasiet ner. Orsaken är att Teknisk linje blir treårig. På skolan håller man just på att göra om utbildningen till en högskoleutbildning, något som dock kan bli svårt. Hur motiverar man studenter att komma och studera i Forsmark, när de tekniska högskolorna och universiteten redan har flera etablerade datorutbildningar?

Christer Ström, huvudlärare i dataämnena, är bekymrad.

—Förut hade vi vår nisch. De som går på gymnasielinjen får en bredd och praktisk utbildning som inte går att få på universiteten. De kan både konstruera, driva och underhålla ett litet och medelstort system. De är perfekta för det lilla företaget som behöver någon dataansvarig, men inte har råd med en hel datoravdelning.

—Nu gäller det bara att hitta en ny nisch för den nya 80-poängsutbildningen. Det blir inte lätt att konkurera med universitetsorterna.

Hetaste spelnyheterna



LONDON (Datormagazin) Här har ni höstens hetaste spelnyheter!

På European Computer Entertainment Show, som hölls i London den 5 - 8 november, visade ett 40-tal engelska, franska och tyska programhus vilka nya datorspel vi kan förvänta oss i höst.

Datormagazins var givetvis där!

I Earls Courts mässhall nummer två träffades folk från datorspelsbranschen för att i dagarna fyra visa det allra senaste i spelväg.
Foto: Christer Rindeblad



Mången Amiganostalgiker minns Silent Service med värme. Kan Silent Service II från MicroProse väcka samma ädla känslor?



B.A.T II heter uppföljaren till UBI Softs jättesuccé B.A.T, och är egentligen flera spel i ett, bl.a fyra flygsimulatorer.



U.S. Gold visade bland annat spelet The Godfather, baserat på filmerna med samma namn.



Ännu en uppföljare till en riktig klassiker. Från Electronic Arts kommer senare i höst Populous 2, med förbättrad grafik och handling i annan tidsålder.

från Londonmässan

Arkad/actionspel

Another World (U.S. Gold) En ung atomforskare har av misstag kastats genom tid och rum. Hjälp honom hem igen! Tredimensionell polygongrafik borgar för hög kvalitet. Kommer i december till ST, Amiga och PC.

The Godfather — The Action Game och The Adventure (U.S. Gold) U.S. Gold tänker förvandla de tre filmerna till två spel, ett renodlat actionspel och ett äventyr. Släpps till Amiga, ST och PC senare i vår.

Last Ninja III (System 3) LNIII till Amiga är äntligen klart och kommer att släppas i slutet av september.

First Samurai (Mirrorsoft) Spelet i sig är ett arkadspel med inslag av problemlösning. Ljudet och grafiken är strålande . Finns ute i november till Amiga och ST.

The Simpsons: Bart vs the Space Mutants (Ocean) Fantastisk grafik i introduktionen, spelet är dock av mer ordinär sort. Släpps till alla populära hemdatorer i början av oktober.

Fantasy/Rollspel

B.A.T. II (UBI Soft) Del två i B.A.T-sagan utspelar sig i Roma 2, planeten Shedishans huvudstad. Spelaren skickas till en fiendeplanet för att lura invånarna att han vet mer om ett farligt ämne än han egentligen gör Kommer till PC, Amiga och ST senare i höst.

Eye of the Beholder II (U.S. Gold) "Köp en PC istället" uppmanade vi alla läsare när EotB först släpptes, även om amigaversionen visade sig vara minst lika bra när den släpptes. Nu kommer uppföljaren Eye of the Beholder II med förbättrad grafik, story och mer avancerat användargränssnitt. Kommer till PC i november och Amiga i januari.

Hard Nova (Electronic Arts) Spelaren tar rollen som Nova, en legosoldat som efter en olycka står hon dock ensam med sin navigatör. Tillsammans försöker de nu hitta ny besättning att träna. Släpps till Amiga och ST i november.

Starflight II —Trade Routes of the Cloud Nebula (Electronic Arts) Detta är uppföljaren till Starflight som släpptes 1986 och innehåller mer än 500 planeter och 150 stjärnsystem att utforska. Släpps till Amiga i november.

Elvira II: The Jaws of Cerberus (Accolade) Denna uppföljare gjorts av den engelska programmerargruppen Horrorsoft, som tagit det bästa ur föregångararen, skrivit en ny story och lagt till snygg grafik och en del oväntade(!) ljudeffekter.

Populous-liknande spel

Mega-Lo-Mania (Mirrorsoft) Precis som i Populous får du i Mega-Lo-Mania chansen att agera gud och härska över ett eget stycke land. Det enda problemet är att andra gudar och härskare har samma tanke som du: att bli världens härskare. Kommer i september till Amiga, ST och PC.

Powermonger: The World War I Edition (Electronic Arts) Detta är en tilläggsdisk till spelet Powermonger, som släpptes tidigare i år. Spelaren tar rollen som en beälhavare i första världskriget och det gäller nu att erövra Europa. Amiga- och atariversioner släpps lagom till julhandeln.

Populous II (Electronic Arts) Föregångaren, Populous, har till dags dato sålts i ungefär 750.000 exemplar i tolv olika format. Populous II har förbättrad grafik och handling i annan tidsålder. Spelet släpps i december till Amiga och ST.

Realms (Virgin Games) Ett spel i sann Populous-anda. Till Amiga, ST och PC i november.

Simulatorer

Red Baron (Dynamix) I detta spel kan du välja att flyga några av de klassiska planen från första världskriget. Kommer till Amiga i mitten av november.

Birds of Prey (Electronic Arts) Männen bakom Starglider 1 och 2 har jobbat i över fyra år på denna flygsimulator. I spelet kan spelaren välja mellan 40 olika flygplan, bl.a vår egen fågelunge JAS-39 Gripen. Släpps till Amiga (1 MB), ST och PC i slutet av året.

Thunderhawk AH 73M (Core Design) Detta är en helikoptersimulator av stora mått, med scenarier i sex olika delar av världen. Amiga- och ST-versioner finns ute nu, medan PC-versionen släpps i oktober.

Silent Service II (MicroProse) Jämfört sin föregångare erbjuder Silent Service II större spelplan, fler uppdrag samt bättre ljud och grafik. Kommer till Amiga och ST i oktober. PC-versionen finns ute nu.

Space Shuttle (Virgin Games) Någonsin drömt om att flyga rymdfärja? Detta spel från Virgin låter dig göra det i polygonbaserad 3D-grafik. I butikerna för Amiga och ST tidigt nästa år. PC i november.

Sport- och bilspel

Final Blow (Storm) Detta är ett renodlat boxningsspel. I spelet kan man välja mellan tio olika boxare, alla med sina egenheter. Det är även möjligt att spela två spelare mot varandra. Kommer till Amiga, C64 och ST i oktober.

Vroom (Ubi Soft) Detta tredimensionella racingspel sägs ska innehålla mjuk grafik, häpnadsväckande miljö och ljudeffekter. Släpps till ST och Amiga i oktober.

Cisco Heat (Mirrorsoft) Har du drömt om att få köra polisbil i fullfart på San Fransiscos kuperade gator? Då kan denna arkadkonvertering vara något för dig. Kommer till de populärste hemdatorerna inom kort.

MicroProse Golf (MicroProse) Spelet går över sex olika banor, med grafik och ljud utöver det vanliga. Allt enligt tillverkarna själva. Kommer till både Amiga och ST i slutet av september.

Formula One Grand Prix (MicroProse) Från samme man som gjorde både Sentinel och Stunt Car Racer kommer detta formel 1-spel. Spelet innehåller 16 banor och finns i butikerna till Amiga och ST i slutet av november.

Strategi

Patriot (Electronic Arts/Three Sixty) Efter framgångarna med Harpoon släpps detta landbaserade krigsspel med tjugo olika scenarier hämtade från verkliga krig. Släpps i första hand till PC i januari 1992, amigaversionen kommer senare i vår.

Theatre of War (Electronic Arts/Three Sixty) Detta spel kombinerar delar från schack, världshistoria, krigsspel, strategi och datorgrafik. Spelplanen består av ett tredimensionellt slagfält med soldater utrustade med vapen från medeltid fram till dags dato. PC-version sent i år, följd av amigaversion senare i vår.

Battle Isle (Ubi Soft) Strider till väders, sjöss och på land måste spelaren hålla reda på i detta strategispel, som släpps till Amiga, ST och PC i november.

Äventyr

Sierra On-Line var i princip det enda företag som visade äventyrsspel — icke desto mindre med en diger lista på kommande releaser:

I **Leisure Suit Larry 5 —Passionate Patti Does A Little Undercover Work** gäller det att hjälpa ett gäng "affärsmän" i videobranschen. Larry måste hitta en flicka som kan tänka sig att ställa upp på det mesta framför en kamera. Ute till Amiga i slutet av november.

I **Rise of the Dragon** spelar du spelar detektiven William Hunter och måste hitta den som mördade borgmästarens dotter. Ute till Amiga i slutet av septmber.

Space Quest IV innehåller för första gången i ett Sierra-äventyr scrollande skärmar. Hjälten Roger Wilco har kastats framåt i tiden och måste ta sig tillbaka på något sätt. Amigaversionen släpps i slutet av oktober.

Heart of China, spelet i vilket över 90 skådespelare gestaltar de olika figurerna, kommer äntligen till Amiga. Du spelar Jake Masters och måste hitta sjuksköterskan Kate, som rövats bort av en elak kines vid namn Li Deng. Kommer till Amiga i oktober/november.

Police Quest III heter uppföljaren till otroligt populära del ett och två. Spelet är under utveckling, och mycket information om spelet finns inte just nu. Kommer dock att släppas till PC i första hand, med en amigaversion kort efter.

Läs mer om Computer Entertainment Show i nästa nummer av Datormagazin. Ute den 10 oktober.



Thunderhawk AH 73M från Core Design har i engelsk press kallats "det bästa helikopterspelet som släppts till Amiga".

Herr Carlsson får svar

Jag vill till att börja med säga att det oftast är trevligt att få respons och läsarbrev angående artiklar som vi publicerat. Det finns förstås två förutsättningar för att det ska vara så. Den första är att brevskrivaren har läst artikeln och att han/hon har valt att kommentera. Den andra är att brevskrivaren har de nödvändiga sakunskaperna för att kommentera på ett konstruktivt sätt.

Herr Carlsson/Stockholm brister, i mitt tycke, på bägge punkterna. Om han läst igenom HELA artikeln hade han fått reda på att A500 kräver en ganska nogrann +12V matning, vilket gör att det inte är realiserbart att bara koppla in ett bilbatteri. Han hade också fått reda på att man inte kan använda späningsstabilisatorer, eftersom de kräver minst 2.5 V mer på ingången än vad de ska ge på utgången.

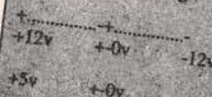
Angående herr Carlsson's första föreslagna projekt, att förse en TV med drivspänning genom RGB-utgången, kan jag bara säga: försök inte detta! Det sitter nämligen motstånd i din Amiga, som gör att man bara kan ta ut 100 mA från dessa "spänningsmatningar". Mig veterligt finns det ingen TV som klarar sig på denna lilla ström. Jag har själv en LCD-färgTV, som vill ha hela 700 mA för att fungera! Det verkar smartare att koppla den direkt till bilbatteriet, om man ändå har släpat med sig det.

Då finner jag herr Carlssons andra förslag, om navigationsprogram (och hårdvara) för seglare som mer intressant. Kanske något att jobba på?

Christer Bau.

Så kopplas datorn till två bilbatterier

Jag läste artikeln om batteridrift av Amiga och har lite att tillägga: Har man tillgång till två batterier räcker det att stabilisera batterispänningen. Kopplingen sker enligt:



Ett bilbatteri med endast 9V i polspänning behöver laddas. En variant för att slippa lägga pengar på en dyr omformare vore att vis RF-modulator koppla Amigan till TV-apparat. Sådana finns för camping (husvagn/båt) även små LCD-TV's i färg. Kvaliten blir inte densamma som monitor men kanske allsidigare användning kompenserar det.

Alltid alerta Datormagazin kunde väl redovisa navigationsprogram för seglare eller utlysa tävling om bra program. Amigan kunde räkna ut bäringar, lat/long, brytpunkter och distans.

Sommarhälsning Carlsson/Stockholm

Angående navigationsprogram till Amigan: finns det sådana?! Christer skulle bli alldeles salig om han fick skriva ''Navigera din båt med en Amiga''. Äntligen skulle han få en anledning att spendera sin tid på det sätt han trivs bäst, på sin segelbåt med en Amiga.

Jeanette

Det är inte tillrådligt att förse sin TV med drivspänning genom RGB-utgången, tycker Christer Bau i sitt svar.

Jag tycker att...

Okunnigt om Action Replay II

Det är en skam att ni på Datormagazin är så okunniga. När ni testade Action Replay II påstod ni att Cartridget bara godtog df0: som bootdrive. Helt fel! Enda felet är att man är så okunniga. Så här gör man för att använda df1:, eller någon annan drive till bootdrive:

Välj i Action Replays preferences, att t.ex df1: ska vara bootdrive. Gå ur preferences med OK och skriv X. Resetta nu datorn med Ctrl-Amiga-Amiga. Nu kan du boota från df1:!

Robert 'Stjärnan' Stj.

Du har så rätt, vi hade så fel. Skam över oss!

Jeanette

Musmattorna är tyvärr slut

Har ni kvar några av de musmattor ni sålde i nummer 11-90?

Musse Pigg

Tyvärr, de enda vi har kvar är våra egna.

Jeanette

Alla har chansen att vinna en CDTV

Jeg vil klage litt på denne CDTV konkuransen. Som dere sikkert har lagt merke til så er det ikke bare svensker som leser Datormagazin. Jeg leste med stor interesse om CDTV:en. Så la jag merke til konkuransen. Den ville jeg vare med på. Det var greit nok å svare. I neste blad som kom, ville .vi få utlevert sporsmålene til andre del av svarkupongen. Greit nok! Neste blad kommer den 29 august i Sverige. Da vil vi få det rundt den 6 sept. her i Norge. Det pleier alltid å vare seint ute! Den forste som sender inn de 10 riktige spørsmål, vinner premien. Så den eneste måten noen, her i Norge kan vinne på er at alle svensker svarer feil på et eller annet, eller sender svarene veldigt sent. Kunne dere ikke legge til rette konkurransene slik at vi ''utlendinger'' har litt storre sjanser til å vinne noe? Det ville vare fint.

Norman

Det var inte frågan om de tio första som kom hit till redaktionen. ''Vi måste ha dina svar senast den 15 september.'' Dvs den 16 september dras 10 stycken vinnare av alla de brev som kommit in. ''De först öppnade med tio rätta svar, som dessutom har de bästa förslaget till CDTV-program, belönas med...''. Som du ser var det ju inte bara frågan om att svar rätt utan dessutom bra förslag... Jag kan trösta dig med att det var fler som missförstod. En del tom skickade expressbrev till DMz samma dag som tidningen kom ut...

Jeanette



Är svaren rätt har du lika stor chans som alla andra att vinna en CDTV.

Två backuper

Att båda disketterna pajar för mig när man gör en backup är för j...gt. Depressivt försjunken i funderingar om detta ödets syften kom jag på en idé... Man måste ju alltid ha två backuper.

Digitrack



BREV TILL INSÄNDARSIDAN

Hola! Jag heter Jeanette Lagerholm och har hand om insändarsidorna. Nu när Back-Chat har kommit verkar det komma färre brev hit. Nog måste väl ni ha mer att tycka till om än just spel, spelrecensioner osv. Sitt inte och muttra utan skriv.

Datormagzin inte återbetalningsskyldig


DATORBÖRSEN

KÖPES

SÄLJES

Min son skickade för en tid sedan efter per postförskott en eng-sv ordbok á 95 kronor, som annonserades i Datormagazin under signaturen Peter. Förvånade blev vi när vi skulle hämta ut detta paket och fick betala 324 kronor.

Ringde annonsören som sa att Ni gjort tryckfel i tidningen. Ringde sedan konsumentverkets kansli i Borås, som sa att Ni är ersättningsskyldiga för detta feltryck. Ber Er därför ersätta min son med 200 kronor när ni kollat manuset till annonsen.

Skulle det visa sig att det trots allt är Peter själv som skrivit fel i sitt manus är det naturligtvis han som är den ersättningsskyldiga. Skickar kopia på annonsen samt postens kvitto.

Undrande

SVAR DIREKT

Jag har kollat upp med olika jurister och konsumentvägledare, och har kommit fram till att Datormagazin inte kan betala mellanskillnaden för annonspriset och det verkliga priset för programmet din son köpt.

I och med att din son löste ut postförskottet på posten, måste han ha insett att priset inte var 95 kr, utan 295 kr. I och med att din son ändå valde att lösa ut brevet, anses han rent juridiskt ha accepterat det högre priset. Hade han inte accepterat det högre priset, hade han helt enkelt kunnat låta bli att lösa ut paketet.

Det gäller också för en köpare att överväga om priset är rimligt. Står det i en annons att en ny cykel säljs för 50 kr, istället för 1050 kr, kan köparen inte bli förvånad över att priset är högre. Samma sak kan sägas gälla här. Din son kan inte fråntas allt ansvar, därför att han inte kollat upp priset. Han har ju uppenbarligen (endast telefonnumret var utsatt i annonsen) ringt till Peter och sagt att han ville köpa programmet. I och med detta har de kommit överens om försäljning. Att din son inte kontrollerade priset, kan verka vara en "förmildrande omständighet", men faktum kvarstår att han accepterade i och med att han löste ut programmet.

Att lösa ut programmet och tro att Datormagazin skulle betala mellanskillnaden, är befängt! Vad ni hade kunnat göra istället, hade naturligtvis varit att kontakta Peter och fråga om han var villig att häva köpet.

Datormagazin följer här den allmänna policy som de flesta tidningar följer, nämligen att publicera en ny annons, med det rätta priset, gratis.

Ylva Kristoferson Sandström
Bitr. Redaktionschef

Nytt presentkort

Jag känner att jag måste skriva en liten snutt till Er, bara därför att jag är så besviken. Varför? Jo! Jag fick ett presentkort från Er (ja, det är jag naturligtvis inte besviken på) som är utställt på Datakompaniet.

Dit är allt frid och fröjd. Men! Ja, jag säger bara det. Men! Jag har en C64:a!!! Och Datakompaniet säljer inga grejor till C64:an!!!

Ja, fy för den lede vad besviken man blir. Och inte fick man lösa in kortet mot pengar för att sedan kunna köpa saker till sin C64:a någon annanstans! Nix!

Visste ni detta?

Mr Grrr!

SVAR DIREKT

Vi är medvetna om problemen som existerar. Därför har vi bestämt oss för att ändra på det hela. När jag skriver detta är allt fortfarande på planeringsstadiet. En del av er som utlovats presentkort har därför fått vänta längre än vanligt. Vilket vi beklagar. Men förhoppningsvis har alla ni som väntar på era presentkort fått dem när ni läser denna tidning.

Så här ska det fungera: Presentkortet kommer per post tillsammans med en lista på de företag där du kan använda kortet. De företag som är aktuella är M.A.S.T.,CBI och Elljis Trading AB. Detta bör ge en större valmöjlighet.

Till dig Mr Grrr har jag ett råd: Skicka tillbaka dit presentkort till oss, så får vi fixa dig ett nytt.

Jeanette



TYCK TILL PER BILD

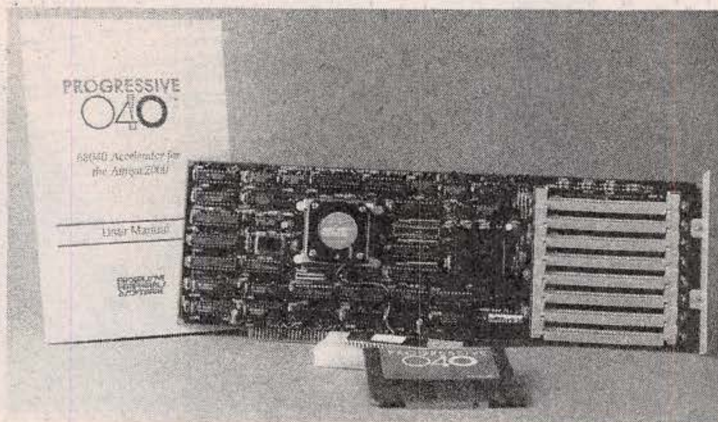
Min Bild!

■ **Använd din rit-talanger till att uttrycka vad du tycker. Undvik färger! Sv/v-bilder kommer mer till sin rätt.**

Skicka in din bild på diskett som IFF-fil till: Datormagazin, Box 6688, 113 84 Stockholm. Märk kuveret "Tyck till per bild". Skicka med ett frankerat kuvert, om du vill ha tillbaka disketten.

Produkterna Nya prylar-sidorna (gamla produktnytt-sidorna) är inte testade av Datormagazin. Texterna är helt baserade på information från tillverkare och importörer.
Att få material publicerat på Nya prylar-sidorna är helt kostnadsfritt. Skicka gärna produkter eller pressmeddelanden (helst med bild) till vår testredaktör Peter Kerschbaumer. Det går också bra att skicka en fax. Adress: DATORMAGAZIN, Nya prylar, Box 6688, S-113 84 Stockholm. Fax: 08-728 85 57. Glöm inte att bifoga information om pris och företagets namn samt adress.



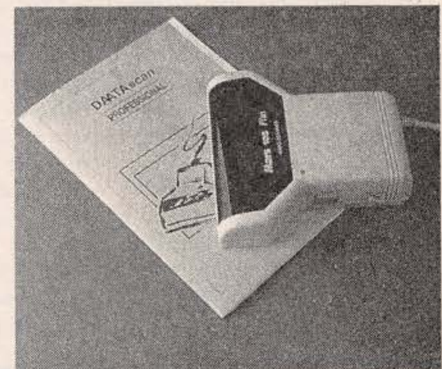


Snabbare än snabbaste PC:n

Progressive 040 är ett nytt turbokort från Progressive Peripherial & Software. Kortet finns både till Amiga 2000 och Amiga 3000.
Processorn i Progressive 040 är en Motorola 68040 som arbetar med en klockfrekvens på 25 MHz.
En Amiga 2000 utrustad med detta kort arbetar ca. 23 gånger snabbare än en vanlig Amiga och tre till sex gånger snabbare än en Amiga 3000. Värmeproblemen som uppstår med 68040 har man löst genom en liten fläkt som sitter direkt på processorn. PP&S ger över 20 års garanti på funktionen. Progressive 040 kan expanderas upp till 32 MByte minne men kan även utnyttja det 16-bitars minne som finns på Amigans moderkort eller i en expansionsslot. AmigaOS 1.3 stödjer inte den avancerade "datacaching" som 68040 erbjuder. Därför levereras Progressive 040 med ett 2.0 ROM. Detta ROM är inte den versionen som Commodore själv kommer att släppa. För att även kunna köra programvara som inte är programmerad enligt reglerna, d.v.s. inte fungerar med kortet finns det möjligheten att mjukvarumässigt koppla om mellan 68040 och 68000.
Pris:
Information: Mematex Computers Sweden AB, Tel: 0758-34094

Handscanner till Amigan

DAAtAscan är en ny handscanner från engelska Pandaal Marketing. Den lovar upplösningar upp till 400 dpi och 64 gråskalor. Med den följer ett bildbehandlingsprogram för att bearbeta inscannade bilder.
Pris: 2950 inkl moms.
Information: Brembergs, Tel: 0503-403 30, Fax: 0503-400 33



Hanscannern DAAtAscan lovar en upplösning på upp till 400 dpi och 64 gråskalor.

Ny möjlighet för Amiga- utvecklare

Nu har Sveriges Amiga-utvecklare fått en ny kanal för sina program!

Toolbox Design heter ett nytt bolag avsett att fylla upp det uppdämda behovet av svensk programvara till Amigan.
Bakom bolaget står dels Clas Tegenfeldt, civilingenjör och doktorand på Linköpings Tekniska högskola, Amigaentusiast sedan 1986 och grundare av både AUGS och NPD.
Vid hans sida finns Thomas Svenson, ägare av Procomp, ett företag som länge arbetat med att importera och distribuera nyttoprogram till Amigan.
Det nya bolaget ska dock få en annan roll än Procomp.

- Tanken är att Toolbox Design ska designa och utveckla egna programvaror, översätta utländska program och manualer, samt tillhandahålla konsulttjänster för att skräddarsy kompletta paketlösningar åt Amigakunder, berättar Clas Tegenfeldt.
Toolbox Design ska också vara en kanal för alla duktiga programmerare ute i landet som vill nå ut på marknaden med sina program.
- Från oss får de hjälp med utveckling, information, dokumentation, förpackning, distribution och reklam, säger Clas Tegenfeldt.
Verksamheten är redan i full gång på Toolbox Designs lilla kontor i Linköping.
- Vi har hittills knutit ett tiotal frilansare till oss, berättar Clas Tegenfeldt. Men fler behövs.
Har du ett Amigaprojekt på gång kan du kontakta Toolbox Design HB på adress Munkhagsg. 114 B, 582 55 Linköping. Tel: 013-15 99 94.
- Alla som har ett intressant program de vill sälja är välkomna att höra av sig, säger Clas Tegelfeldt.



Clas Tegenfeldt heter en av ägarna till Toolbox Design HB, ett bolag specialiserat på utveckling av nyttoprogram till Amigan. Till vardags är Clas Tegenfeldt civilingenjör i teknisk fysik och elektroteknik. Han arbetar nu som doktorandstuderande inom datorgrafik och visualisering på Linköpings Tekniska högskola.

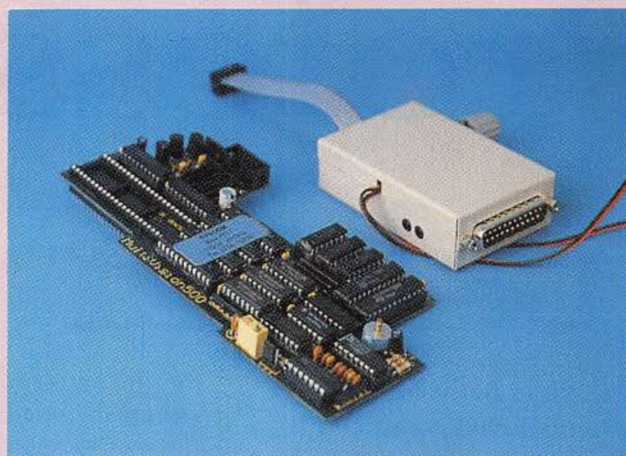
Flickerfri Amiga 500

Multivision är en flickerfixer som både finns till Amiga 500 och Amiga 2000.

Multivision visar 4096 färger utan begränsningar och klarar full overscan. Genom detta optimeras användandet av skärmens randområden.

Multivision fungerar i Amigans alla normala videolägen. Ett undantag är de nya lägena SuperHiRes och Productivity. Dessa lägen kan inte återges fullständigt av multivision, men finns tillgängliga på den vanliga videoutgången.

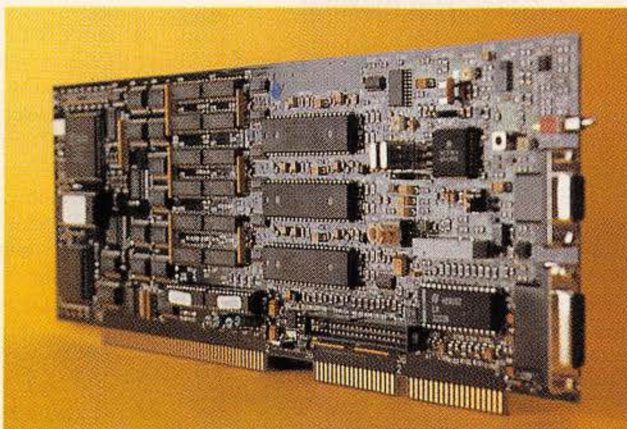
Pris: 2575 kronor inkl moms
Information: Mematex Computers Sweden, Tel: 0758-34094, Fax: 0758-34094



Professionellt videoadapterkort

A3000 PVA är den nyaste produkten från GVP. Den är ett professionellt videoadapterkort.

Kortet är främst utvecklat för Amiga 3000 men kan genom en adapter användas i Amiga 2000. A3000 PVA supportrar full overscan (768x625 i PAL) och kan mjukvarumässigt kopplas om från PAL till NTSC. Kortet fungerar även som realtids-framegrabber, d.v.s. man kan fånga en bild (1/30 sekund) från en löpande video och spara det till disken.



För att spela in bilder på video eller visa dem på en vanlig TV finns det en composite-utgång. Med kortet följer ett antal program:

* MacroPaint PVA, ett ritprogram för 24-bitplan-bilder.
* Caligari PVA, 3D modellerings- och rendering-program för 24-bit.
* Scala PVA, ett program för textgenerering på video med olika wipes och fades och många fonter.

Programmen är specialanpassade just för A3000 PVA.
Pris: 22.500 kronor inkl moms
Information: Karlberg & Karlberg, Tel: 046-47450, Fax: 046-47120

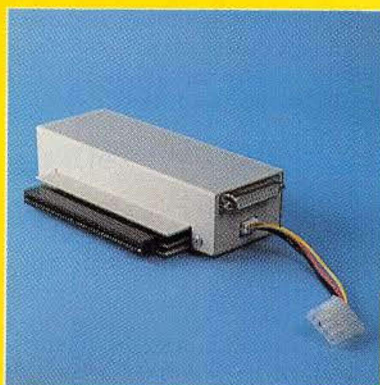
Action Replay II till Amiga 2000

Nu finns Amiga Action Replay II för Amiga 2000. Den har samma möjligheter som versionen till Amiga 500. Den består av ett vanloigt instickskort och en en liten dosa med alla kontakter som ligger på Amiga500-modellen.
Pris: 895 kronor inkl moms
Information Larkman, Tel: 0223-209 00

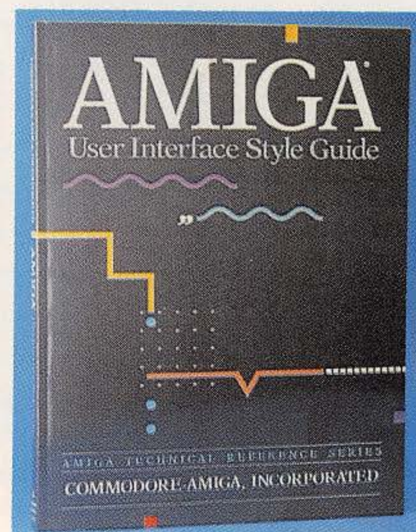
Boken om enhetliga gränssnitt

Amiga User Interface Style Guide är titeln på en ny bok från Commodore. Boken behandlar principer för programmering av Amigans användergränssnitt, riktlinjer för gränssnitt till Arexx och shell. Meningen med boken är att program till Amigan ska få enhetliga användergränssnitt så att användaren känner sig hemma med en gång.
Pris: ca. 250 kronor inkl moms
Information: Fackbokhandel

Ny hårddiskkontroller till A500



Oktagon är en ny hårddiskkontroller från tyska bsc (ALF 3). Den här gången är den till Amiga 500. Den är av typen SCSI. Detta betyder att man förutom hårddiskar kan koppla streamer, optiska diskar, DAT-spelare eller scanner till den. Fördelen med Oktagon är att kontrollern har sin egen låda som kopplas till Amiga 500-expansionsporten som för övrigt är genomförd. Oktagon är kompatibel med alla övriga, kända systemexpansioner.
Pris: 2895 kronor inkl moms (enbart kontrollern)
Information Chara Data, Tel: 0381-10400



Professionella takter & rör

Bars & Pipes heter ett av de bättre musikprogrammen till Amigan.
Nu har det kommit i en ny version med ett litet extra "Professional" i namnet.
Är det bättre?
Är det "Professionellt"?
Datormagazin har testat.

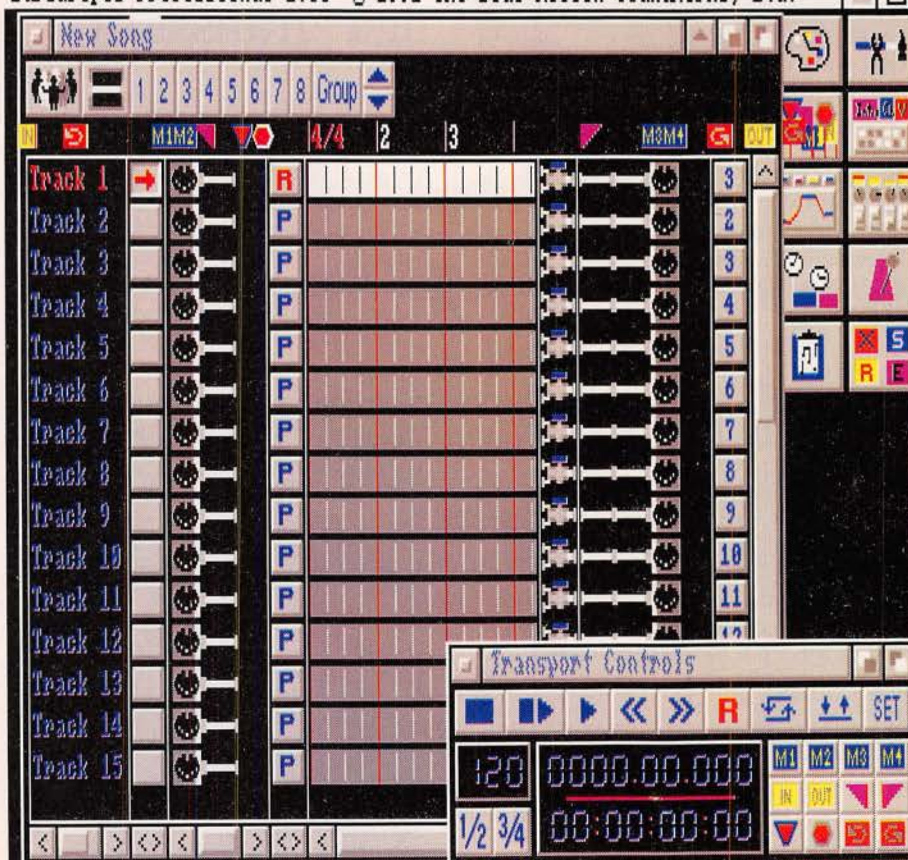
Bars & Pipes Pro levereras på en disk tillsammans med manual i en snygg A5 pärm. Vi börjar med manualen. (Det är nog bara vid recensioner som någon börjar med att läsa manualen). Den är skriven på ett lättförståeligt, koncist sätt. Den är i och för sig (än så länge) på engelska, men den är ändå inte överväldigande svår.

Till saken hör väl att många musikuttryck är inlånade från engelskan och sällan översätts. Blue Ribbon säljer även flera kompletteringspaket, vars manualer består av lösa, hålslagna blad. Dessa sätts sedan enkelt in i huvudmanualen; ett utmärkt sätt att få allting samlat.

Mästerlig manual

Manualen har ett par lektioner, "tutorials", som visar vägen för att man ska komma igång. Det är några enkla lektioner som går ut på att man ska spela in en snutt, editera (flytta runt noterna) lite, osv. Manualen visar alltid med en liten bild vilken knapp, requester eller detalj man talar om. Ett exempel flera programtillverkare borde ta efter. Kort sagt: En bra manual.

Programmet då? Om du tittar på bild 1 kan du se hur programmet ser ut när det startar. Det stora fönstret visar 15 tracks, eller spår. Om man är lycklig ägare till en multisyncskärm och en flickerfixer (eller kanske bara ett par mörka solglasögon) kan man ju slå över till interlaceskärm och få plats med 38 spår på skärmen.



Programmet som det ser ut när det startas. Spåren i mitten, med "rör" till höger och vänster. Dessutom är "transport controller"-fönstret öppet.

Editera mera

Det är för övrigt bara mängden minne som avgör hur många spår man kan jobba med. Till höger på skärmen befinner sig ett flertal knappar som lockar fram nya funktioner hos programet. Om man vill titta lite närmare på ett spår klickar man bara på det. Man väljer själv hur man vill se sina noter. B&P Pro är nämligen det enda programmet på marknaden som kan använda alla de populära metoder som finns för noteditering. Det finns klassiska noter, hybrid, pianorulle eller rena listor med MIDI-data.

I spårfönstret kan man även visa en massa andra viktiga MIDIhändelser; t ex anslag eller ljudnummer. Man kan även skriva in låttexten och se ackorden. En mycket komplett uppsättning funktioner.

Rörmeckare

Till höger och vänster om spåret sitter det som har givit programmet en del av dess namn. Där hittar du "pipes", eller "rör" på svenska. På dessa kan man sätta diverse verktyg som behandlar de inkommande eller utgående noterna på olika sätt. Listan över tillgängliga verktyg är lång, det finns dessutom flera utbyggnadspaket som innehåller ännu fler. Det kan vara allt från enkla verktyg som kvantiserar (lägger noter i takt), till knepiga saker som omvandlar en slags MIDIhändelser till en annan. Det finns även verktyg att köpa till som kan spela ljud med Amiga-röster. Även om Amigans ljudkvalité kanske inte direkt är "Hi-Fi" duger det bra till olika effekter.

Välgjorda verktyg

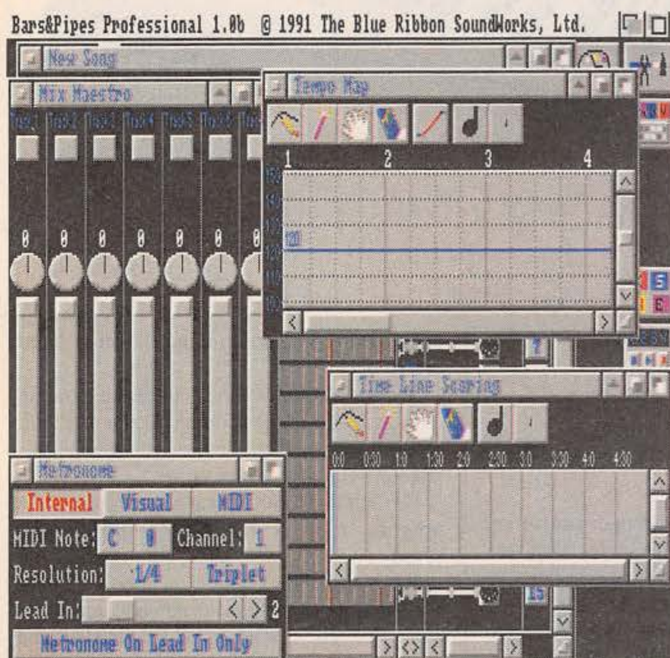
Verktygen är det som gör att B&P verkligen skiljer sig från övriga musikprogram. Det är mycket lätt och praktiskt att kunna lägga till nya funktioner utan att behöva uppgradera hela programmet.

B&P Pro har flera olika "markörer" som kan användas för att markera olika ställen i kompositionen. Dessa kan användas för

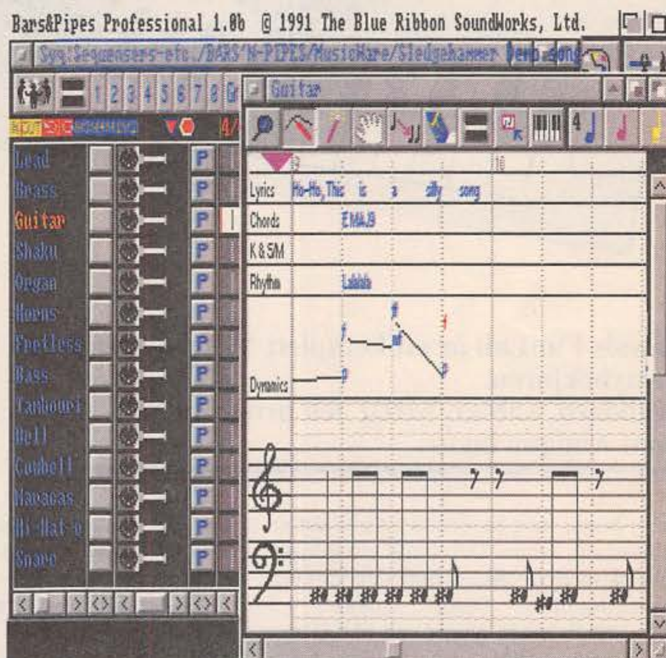


Tema: musik

Visst är Amigan en fantastiskt musikdator.
Både för den professionella musikern och amatören.
I det här numret tittar vi närmare på det senaste för Amiga-musiker på alla nivåer.
Den som bara nöjer sig med det senaste bör nog kasta ett öga, och öra, på Bars o Pipes Pro.
Nybörjaren i Midivärlden riktar sig Kawai till med sitt Funlab. Men håller det? Vi har testat.
Från Kawai kommer också K4 - en synt i mellanprisklassen. Datormagazin har provspelat.
Fast du behöver förstås inte en synt för att göra musikaliska mästerverk på din Amiga. Det går alldeles utmärkt att använda Amigans inbyggda ljudkretsar. T ex med det nya samplerprogrammet Intersound.
I det femte avsnittet av MIDI-serien har vi gjort en översikt av marknadens sequencerprogram.
Framtiden för Amigan på musikmarknaden ser faktiskt ljusare ut än på länge.
Atari, som tidigre har dominerat bland europeiska musiker, brottas med allvarliga ekonomiska problem. Deras senaste datorer Stacey och TT30 har inte blivit de succéer de hade hoppats på och behövt. Utvecklingsarbetet ryktas idag helt ligga nere.
Företag som Kawai, Roland och Dr T har dessutom aktivt börja stödja Amigan allt intensivare.
Med lite framåtanda från Commodores sida borde Amigan kunna knipa åt sig en stor del av Ataris marknad. Satsa på musiken Commodore!



Ett flertal olika fönster kan öppnas på samma gång. Ovan är det Mixerfönstret, Tempomappen, metronomen och timelinescoring.



Här ser du hur ett spår kan se ut om du tittar lite närmare på det. Som du ser kan man få en massa information om ackord mm.

exempelvis "punch-in" eller loop-markering. Man kan på detta sätt snabbt spola tillbaks till det ställe som man håller på att jobba med. Markörerna kan även användas för att markera ett "snitt" genom ett eller flera spår. Man kan dels sortera om dessa snitt hur som helst, dels lägga dem i ett "clipboard".

Detta är också en av nyheterna med B&P Pro. Det går att spara och ladda dessa clips, för att sedan klistra in dem var som helst i låten. Man kan exempelvis börja med att skapa en massa trum-clips som kan användas för att göra grunden till nya låtar. Ett jämrans stort plus för denna funktion.

B&P går givetvis att synka till SMPTE-kod (med hjälp av ett lämpligt interface) för film eller videoproduktion.

Mixa och mappa

Ett par andra bra nyheter är det inbyggda "mixerbordet" och "tempomappen". Det förstnämda kan användas tillsammans med instrument som kan ta emot volym- och panorerings-inställningar via MIDI. Tempomappen är ett enkelt sätt att stoppa in tempoändringar i ett musikstycke; det är bara att rita några streck med musen.

Om man tycker att det hela ser för färgglatt ut kan man antingen göra om paletten själv, eller bara välja gråskala från en meny. Det finns nämligen folk som tycker att det inte kan vara seriöst om det är färgglatt.

Jag tvekar inte när jag säger att Bars & Pipes är det mest mångsidiga och kompletta musikprogram som finns till Amigan. Dessutom klassar det ut ett flertal av de program som jag har sett på andra datorer. Eller som det brukar stå i engelska recensioner:

Om du bara ska köpa ett musikprogram den här månaden, måste det bli det här!

Christer Bau

Bars & Pipes Pro

PRIS/PRESTANDA:	★★★★☆
DOKUMENTATION:	★★★★☆
PRESTANDA:	★★★★★
ANV.VÄNLIGHET:	★★★★☆

BRA

Utrustningskrav:	1 MB minne. 2 MB rekommenderas dock
Dokumentation:	Engelsk, svensk är på gång
Version:	1.0b
Pris:	2 395 kr ex moms
Kopieringskydd:	Nej
Tillverkare:	Blue Ribbons
Importör:	Procomp, Box 46 340 36 Moheda
Telefon:	0472-712 70

Kawai FunLab: MIDI för hemmapularen



Kawais FunLab är ett komplett MIDI-system för nybörjaren. Keyboard, kablar, MIDI och program; allt utom Amigan ingår.

Om vi börjar med keyboardet, så är det en multitimbral synth. Det finns ett inbyggt bibliotek med 95 olika rytmer och 95 olika musikinstrument. Därtill kommer 5 användardefinierade rytmer och lika många dito instrument. Någon transformator följer tyvärr inte med, men en bunt batterier som låg i lådan ska väl hålla synthen igång tills man hunnit skaffa sig en sådan.

Ljudkvalitéten är kanske inte professionell, men det är inte priset heller. För pengarna får man en skaplig synth att leka med och lära sig på. Att den är multitimbral, dvs kan spela flera toner på en gång, gör den ju inte sämre.

Om synthen var okay, så har jag lite större reservationer om program/interface-paketet.

Programmet fungerar...

Det medföljande MIDI:t är...ett MIDI. En ingång, två utgångar och det fungerar, så mer är inte att säga om det.

FunLab programvaran däremot går det att säga en del om. Till de ljusare sidorna hör att det finns en svensk handbok. Själva systemet är också ganska lätthanterat, men där tar de goda nyheterna slut.

Med programmet går det att spela in på fem olika spår, det går också att dubba in nya ljud på en kanal, så att man kan simulera fler kanaler än det verkligen finns. Att editera vågformer hos enskilda ljud är lätt, det finns ett notblad där man kan se en melodi i noter medan den spelas upp, en "jukebox" som kan spela upp lagrade melodier, men mycket mer är det inte.

Det går nämligen inte att redigera melodier med FunLab och då faller ju mycket av iden med en sequencer platt till marken. Icke en not går att flytta på, eller ändra, utan att man spelar om åtminstone en bit av stycket från keyboardet.

Spela långsamt

Lägg därtill att programmet är långsamt, det klarar ofta inte att ta emot information från MIDI:t i den takt som musiken normalt spelas. Man tvingas alltså ibland spela in på halvfart, för att sedan öka tempot med hjälp av programvaran. Knappast acceptabelt ens i amatörsammanhang!

Lägg till detta att programmet är i NTSC-format (det använder alltså inte hela skärmen), och dessutom har en bugg som gör att muspekaren ibland inte kan flytta högst upp på skärmen om man inte först trycker på menyknappen.

Ovana Amigaägare kan också haka upp sig på att man måste installera en speciell font som programmet använder manuellt från CLIn, om man inte vill boota från FunLab-disketten, annars kraschar programmet när man startar det. Handboken nämner ingenting om fontinstallation, eller om installation av programmet över huvud taget.

Sammanfattningsvis är alltså keyboardet okay, väl värt att bese om du är ute och letar efter ett sådant. Däremot är mjukvaru/MIDI-paketet synnerligen tveksamt.

Ett MIDI är värt cirka 500 kronor, men programvaran bär inte riktigt upp sin del. Även en ren nybörjare vill nog kunna redigera sin musik inne i programmet. Att programmet kraschar om det inte hittar sin egen font gör det hopplöst att installera på hårddisk, eller på annan diskett än en ren kopia av originaldisketten för den som inte behärskar AmigaDOS. Det är svagt, speciellt för ett system som vänder sig till nybörjare.

Henrik Mårtensson

FUNLAB

PRIS/PRESTANDA:	★★★☆☆
DOKUMENTATION:	★★★☆☆
PRESTANDA:	★★★☆☆
ANV.VÄNLIGHET:	★★★☆☆

GODKÄNT

Utrustningskrav:	1 MB RAM
Dokumentation:	Sv till programmet, Engelsk till synten
Pris:	995:- för program MIDI och kablar 2995:-/3495:- för synten i vitt/svart
Tillverkare:	Kawai/Steinberg
Importör:	Muscantor & Co AB
Telefon:	031-87 80 80



Upp till 9 ljud samtidigt klarar Kawai K4. Den har inbyggda effekter som ekodelay och stereopanorering m.m.

En multitimbral synthesizer

Låter som en hel orkester

Kawai K4 är en multitimbral synthesizer som spelar upp till 9 olika ljud samtidigt, och med ljudeditering som glädjer även den kräsne.

Ett grundkrav på en synthesizer för MIDI-bruk är att den ska vara multitimbral; dvs, den ska kunna spela upp flera ljud samtidigt, så att exempelvis kanal ett har ett gitarrljud, kanal två en bas, kanal tre trummor osv. Detta med polyfoni tas förstås numera som självklart, alltså förmågan att spela upp flera toner samtidigt. Ytterligare önskvärt är ordentliga ljudediteringsmöjligheter; sequencers är sällan utrustade för patcheditering av synthljud.

Ljud

Här har vi tittat på KAWAI K4, en 16-bitars digital synthesizer utlånad av Muskantor & Co AB i Mölndal (som jag härmed vill tacka å det hjärtligaste, speciellt Mats Nermark; tack, tack!). K4:n uppfyllde kraven med lätthet. Den är multitimbral upp till 8 ljud samtidigt, nio med en trumsektion, och har upp till 16 toners polyfoni. Och ljudediteringen bör glädja den mest kräsna.

Det finns 256 olika vågformer att utgå ifrån, varav 160 är samplade och resten syntetiska. Ljud kan skapas på tre olika sätt: genom addering eller subtrahering av vågormer från varandra, eller genom ringmodulation. Upp till fyra vågformer kan kombineras samtidigt. Det finns ypperliga möjligheter att manipulera parametrarna för ljudbilden.

Man behöver inte börja från scratch med ett ljud; man kan lika gärna utgå från någon av de färdiga ljuden "levererade" med synthen. Ljud kan sedan lagras på någon av de 64 interna patch-minnena, på ett yttre kort eller i en sequencer via MIDI.

Mera ljud

Upp till åtta, plus en nionde för trummor (det finns nämligen en hel uppsjö av trumljud att leka med i K4:an), av dessa ljud kan sedan läggas ihop i en "Multi-patch" för multitimbrala ändamål, eller för att kombinera flera ljud med varandra. På detta sätt kan man få en hel orkester på en tangent. För användning med en sequencer kan var och en av de separata ljuden i en multi-patch tilldelas sin egen MIDI-kanal, liksom ett antal andra parametrar. Det går t ex att dela upp keyboarden, så att olika ljud hamnar på olika oktaver. Det sistnämnda kan naturligtvis göras utan MIDI-inblandning om man så vill.

Det finns även en inbyggd effektlåda med 16 effekter att välja ifrån. Flera olika reverb finns, liksom diverse fördröjnings- och panoreringseffekter och kombinationer av dessa.

Åsikter

Vad jag tyckte? Tja, Datormagazin är ju inte i första hand en musiktidning, och jag är inte i första hand en synthrecensent, men... K4 låter bra. Dess speciella styrka är att kombinera ljud; min speciella favorit var en akustisk gitarr tillsammans med ljuva stråkar. Den ovan nämnda effektlådan, tillsammans med en stunds kreativ editering, stal en hel del av den tid jag annars tänkt ägna åt att leka med nya Bars & Pipes Pro.

Vad som dessvärre också stal tid var att jag hade svårt att bli vän med editeringen och hanteringen av multi-patchar. Kanske hade K4 en dåligt skriven manual, kanske var det mitt fel, kanske var det en dålig dag, men jag tyckte att skapandet av en multi-patch för MIDI var i krångligaste laget. Jag lyckades med konststycket att flera gånger tappa bort min nya patch.

Ett annat, dock mindre, irritationsmoment var att K4:s MIDI-språk saknade stereopanorering, vilket hade suttit fint med Bars & Pipes lilla mixenhet, MixMaestro. Stereobilden fick man i stället fixa till under skapandet av multi-patchen.

Till sist

Sammanfattningsvis: Kawai K4 lever högt på framför allt de utmärkta kombinationsljuden och ljudbildsediteringen och är en mycket prisvärd (8.950 kr) maskin, trots att jag hade gärna sett att MIDI-hanteringen varit enklare och åskådligare. Kanske vore en ny manual till en viss hjälp?

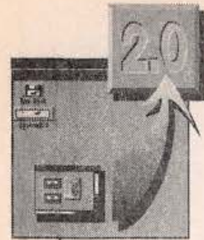
Ari Nordström

KAWAI K4

PRIS/PRESTANDA:	★★★★☆
DOKUMENTATION:	★★☆☆☆
PRESTANDA:	★★★★☆
ANV.VÄNLIGHET:	★★★☆☆

BRA

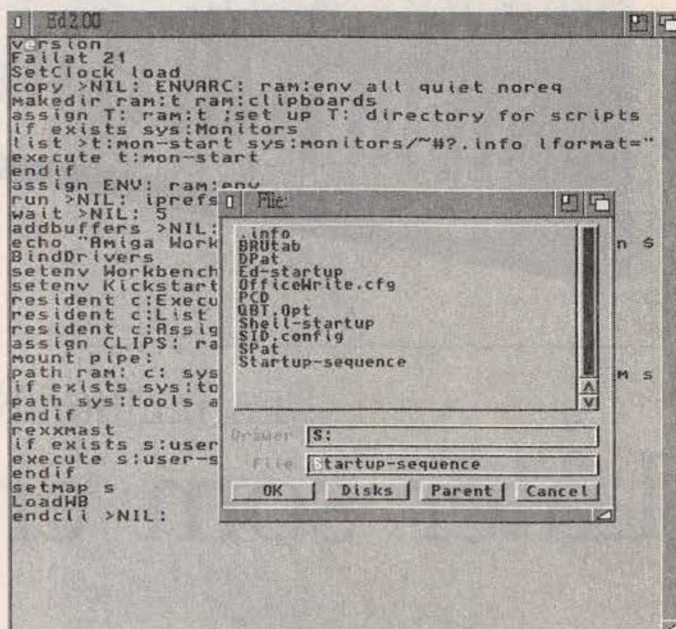
Utrustningskrav:	Amiga midiinterface, sequencerprogram
Dokumentation:	Engelsk
Pris:	8.950 kr. inkl. moms.
Tillverkare:	Kawai
Importör:	Muskantor & Co AB Kryptongat. 20,431 53 Mölndal
Telefon:	031-878080
Fax:	031-879808



Del 3 av Workbench 2.0

Det här är Workbench 2.0!

Nu kan du äntligen använda musen i ED! Detta och en hel del annat upptäcker Datormagazin i det tredje avsnittet av Workbench 2.0. Vi tittar också lite extra på de olika programmen på Workbench-disketten.



Ed är en generell editor för mindre filer. I version 2.0 har den fått fullt musstöd och menyer.

EDITORER

ED är en enkel och generell editor för mindre filer, som script-filer och Startup-Sequence. I version 2.0 har **ED** fått fullt musstöd och menyer. Man kan nu göra det mesta med musen. Gillar man inte menyvalen så programmerar man bara om dem. Funktionstangenter och menyer kan programmeras och definieras om, när som helst. De kan programmeras både med tangentkommandon och makros.

Man kan spara dessa inställningar i olika konfigurationsfiler, så man kan ha olika menyer beroende på vad man ska göra.

Man kan positionera markören med musen, och med en vanlig filväljare väljer man enkelt ut den fil man vill editera i. Du kan också märka ut stycken med musen för att klippa och klistra. Tack vare Amigans nya Textfönster kan du klippa ut från CLI/Shell och klistra in i editorn. Man har också lagt dit en avstängningsknapp så man enkelt kommer ut från **ED**.

Att scrolla sig igenom texten går nu mycket snabbare. **ED** stöder ARexx, vilket betyder att variabler kan skickas mellan **ED** och ARexx.

Man kan nu faktiskt tänka sig att börja använda **ED** igen!

MEmacs - är en kraftfull editor som klarar av flera filer samtidigt, och har massor med funktioner. Den enda märkbara förändringen är att versionsnumret har ökat från 1.3 till 1.4.

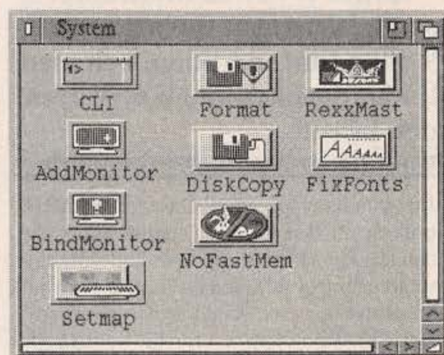
EDIT är en svårarbetad radeditor, som kan hantera riktigt stora filer. Här har heller inte något hänt. Inga nya kommandon eller finesser.

PROGRAMMEN PÅ WORKBENCH-DISKETTEN

Om vi börjar i SYSTEM-biblioteket så finns här två nya program. De körs båda automatiskt när man sätter igång sin Amiga. De krävs för att Amigan ska kunna ta om de olika skärmarna som man kan koppla till sin Amiga. Om man har en vanlig monitor, MultiScan eller en A2024 så måste man flytta motsvarande ikon från Monitors-biblioteket till WBStartup-biblioteket. Kommandon **Addmonitor** känner då av vilka monitorer som ligger här och gör så att Amigan kan använda dem. De olika upplösningarna får sen sina olika namn (HIRES, INTERLACE osv) med hjälp av programmet **BindMonitor**.

I UTILITIES hittar vi nästa nyhet. Det är programmet **Display** som kan visa grafik och bilder i IFF-format.

Om man vill använda andra typsnitt än Topaz-8, så måste de kopieras från Extras-disketten. Alternativt får man göra Assign till denna disk. Likaså är även KEYMAPS- och PRINTERS-biblioteken tomma. Ska man kunna använda sitt svenska tangentbord och en skrivar-drivrutin som passar sin egen skrivare, så måste även dessa hämtas från Extras-disketten.

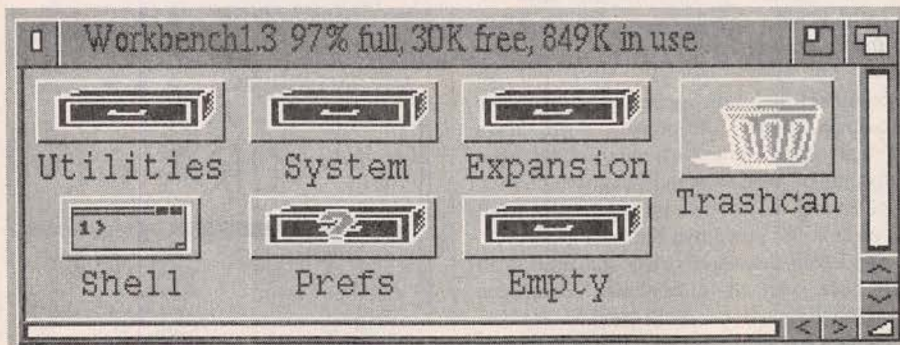


I SYSTEM-biblioteket finns två nya program.

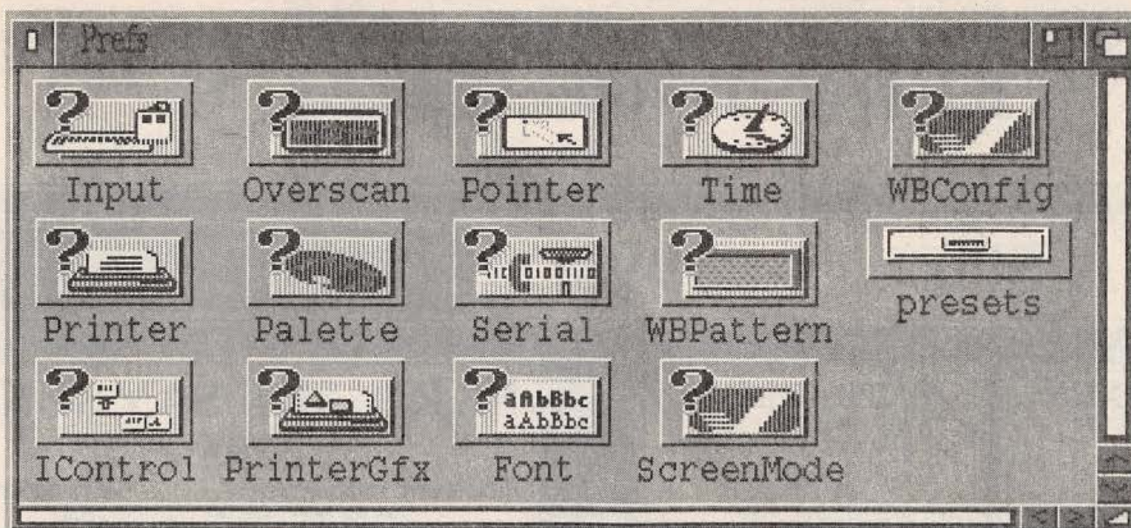
I det stora PREFS-biblioteket ligger nya Preferences, som är uppdelade på 11 olika program. Dessa gick vi igenom med förstoringsglas redan i första avsnittet, så vi hoppar över dessa denna gång.

Workbenchs motsvarighet till Startup-Sequence är lådan WBStartup. Här kan man lägga de program (och dess ikoner) som man vill ha igång när man sätter igång datorn. Från början ligger här definitionsfilen för **BindMonitor**. Eftersom de flesta program inte sätter igång sin egen process, så måste man meddela programmet att gå vidare och sätta igång nästa program. Det gör man genom att man sätter Tool-typen **DONOTWAIT** i info-filen med menyvalet Information.

I nästa bibliotek, **LIBS**, finns det sex nya .library-filer. De ingår i själva operativsys-



De ikoner du hittar på Workbech 2.0. Mycket nytt döljer sig bakom dem.



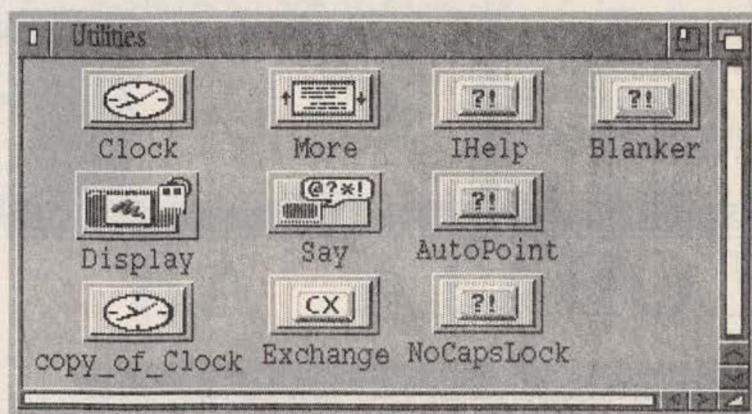
I det stora PREFS-biblioteket ligger nya Preferences, som är uppdelade på 11 olika program.

tem, men ligger som filer för att laddas in bara när de behövs.

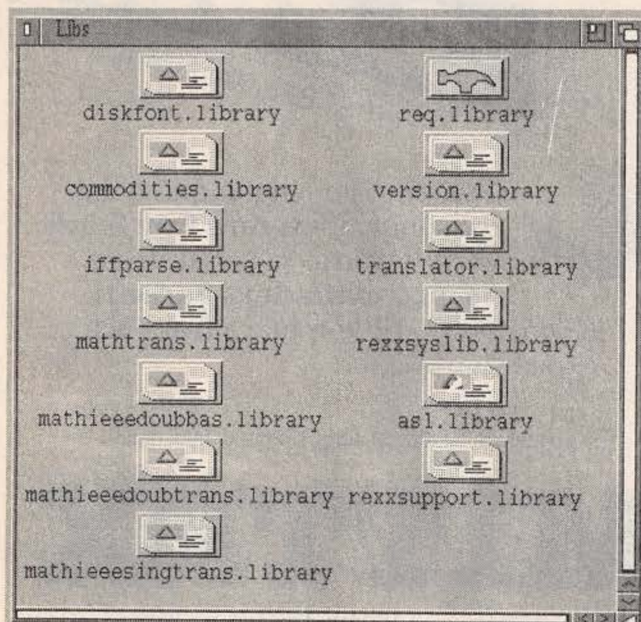
Asl.library innehåller de inbyggda fil-, typsnitts- och listväljarna. Man behöver nu inte använda **ARP.library** för att enkelt få en filväljare. Det finns ett redan inbyggt i operativsystem!

Commodities.library innehåller moduler för Commodities Exchange, medan **Iffparse.library** innehåller moduler för att hantera IFF-filer. IFF är en standard som bestämmer på vilket sätt man ska spara bilder, ljud, text etc. Det är denna standard som gör att du kan flytta bilder och ljud från ena programmet till det andra, utan att behöva konvertera.

Som ett komplement till alla de övriga IEE-.library-filerna finns det nu **Matthieeesingtrans.library** som klarar av tal med enkel precision. De används automatiskt av olika program för att utnyttja flyttalsprocessorn bättre, vid större beräkning.



I UTILITIES hittar vi en nyhet. Nämligen programmet Display som kan visa grafik och bilder i IFF-format.



I biblioteket LIBS, finns det sex nya .library-filer. De ingår i själva operativsystemet, men ligger som filer för att laddas in bara när de behövs.

Rexxsyslib.library innehåller sen ARexx huvudmoduler, medan de övriga modulerna finns i **Rexxsupport.library**.

Nu när vi ändå är inne på ARexx så kan jag passa på att berätta att Arexxs kommandobibliotek heter REXXC. Här ligger de filer som är nödvändiga för att kunna köra ARexx. Men den biten ska Björn Knutsson berätta mer om i en annan arikel.

I S-biblioteket ligger förutom Startup-Sequence, Shell-Startup och diverse konfigurationsfiler också diverse scriptfiler. Alla dessa känner vi igen från Workbench 1.3, men nyheten här är filen **User-Startup**. Det är inte längre meningen att man ska rota omkring i filen **Startup-Sequence**. I stället ska man bara skapa en fil som heter **User-Startup**. Om denna fil finns, så kommer den automatiskt att anropas från Startup-Sequence. På så sätt håller man rent och snyggt bland sina uppstarts-rutiner.

Biblioteket L innehåller inga nyheter, och nyheterna i kommandobiblioteket C gicks igenom i förra. avsnittet. Nu har jag inte berättat om alla filer som finns på Workbench-disketten, utan bara berättat om de stora nyheterna. Samtliga program har dock anpassats till version 2.0, och de flesta har skrivets om.

Vad som finns på Extrasdisketten, hur man hanterar sin hårddisk under 2.0 och FastFileSystem kan du läsa i nästa avsnitt. Om du är intresserad...

Mäc Larsson

Serien om Workbench 2.0 innehåller följande avsnitt:

1. Menyer, Grafiklägen, Preferences
2. Shell, Commodities Exchange.
3. Editorer, Programmen på Workbench-disketten
4. Olika filsystem, Använda hårddisk, Programmen på Extrasdisketten

Skojig sampler



Det finns många finurligheter med Intersound. Man kan tex. ha flera ljud i minnet på samma gång, flytta segmentsgränser och lyssna samtidigt. Samt att alla effekter, knappar, kontroller fungerar även under tiden man spelar upp ljudet.

Skandinaviska programmerare syns mer och mer.
Här presenterar vi ett dansk samplerprogram med flera ovanliga finnesser.

Programmet levereras på en disk, tillsammans med en 54 sidor lång manual. Det följer inte med någon samplerhårdvara, utan den får man stå för själv.

Manualen är ringbunden, vilket på kartongen räknas upp som en av fördelarna med produkten, men jag är inte säker på om man kan kalla det en landvinning. Den (manualen) är författad på dansk-engelska, vilket ibland ser ganska roligt ut. Alla bilder är samlade i slutet, så det blir ett fasligt bläddrande fram och tillbaka. 14 sidor ödslas på en förklaring om vad ljud egentligen är för något. Som ni förstår tycker jag inte att manualen är någon höjdare.

Eftersom jag brukar börja med att läsa manualen, var det inte med någon större förväntan jag bootade upp programmet. Jaha, tänkte jag, här har vi ytterligare ett samplerprogram i mängden. Men jag fick faktiskt ändra mening.

När Intersound startas ser man ungefär den skärm som syns på bilden här bredvid. Det är mängder med knappar och små sifferfönster, näst intill plottrigt.

Multisamples

Intersound kan arbeta både med stereo och monosamples. Man kan ha upp till åtta samples i minnet på en gång, och växla mellan dessa med hjälp av de knappar som är märkta "SAMP" 1-8. Dessutom kan varje sample vara uppdelat i åtta segment (knapparna under). Segmenten används för att specificera en viss del av samplet som ska spelas eller editeras. Till vänster sitter de kontroller som man använder för att ställa in gränserna för de olika segmenten. Det här kan vara en vettig funktion tex. om man håller på med multisamples. Dessa består av flera ljud, liggandes efter varandra, i en samplefil. Det kan tex. vara olika trummor i ett trumset. När man sedan spelar ljudet i ett musikprogram, får man olika ljud på olika delar av tangentbordet. Nackdelen med Intersounds sätt att hantera segment, är att det inte går att bara markera en bit av ljudet med musen för vidare behandling. En blandning av dessa två system vore bättre.

115 000 samples per sekund

Hur snabbt man kan sampla, dvs. sample rate, är en viktig faktor för ljudkvaliteten. Intersound ska, enligt manualen, på något sätt gå förbi hårdvarubegränsningarna i Amigan, och uppges klara en hastighet på upp till 115 000 samples per sekund! Det är ca. två och en halv gånger snabbare än vad som anses vara nödvändigt för CD-spelare. Jag måste också tillfoga att denna speciella funktion, som kallas fastrecord, inte kom något vidare överens med min Allcotini stereosampler. Dessutom går det inte att spela upp ljuden tillräckligt snabbt, eftersom alla utgående ljud garanterat måste gå igenom Amigans hårdvara.

En bra detalj är det dialogfönster som sitter mitt på skärmen. När programmet vill ha något siffervärde och dylikt, ombeds man om detta i fönstret. Likadant om man gör något fel, då kan man läsa här vad man inte skulle ha gjort.

Roliga inbyggda effekter

Det finns flera inbyggda, rätt så roliga, effekter av typen eko, flange eller chorus. Dessa är mycket bra att ha ifall man vill få ett ljud att låta fylligare eller bara intressantare. En annan positiv sak är att alla effekter, alla knappar och kontroller fungerar även under det att ljudet spelar. Det innebär att man slipper minst två knapptryckningar varje gång man skall ändra något. Man kan också flytta segmentgränserna och lyssna samtidigt, vilket underlättar enormt.

Det är blandade känslor för Intersound. Det finns onekligen flera bra detaljer, som t.ex. möjligheten att ha flera ljud i minnet samtidigt, realtidsmanipulerande och de inbyggda effekterna. Samtidigt är det andra saker som drar ner omdömmet, bla. manualen. Ett tveksamt "bra" blir nog slutomdömmet.

CHRISTER BAU

Intersound

PRIS/PRESTANDA:	★★★★☆
DOKUMENTATION:	★★☆☆☆
PRESTANDA:	★★★★☆
ANV.VÄNLIGHET:	★★★☆☆

BRA

Utrustningskrav:	1 Amiga 512 Kbyte
Dokumentation:	Engelska, Danska
Pris:	900 kr inkl. moms.
Kopieringsskydd:	Nej
Tillverkare/Importör:	Supersoft Aaboulevarden 51-53, DK-8000 Århus
Telefon:	00945-86793244
Fax:	00945-86-201690

SupraDrive XP 500

Auktoriserad Supradealer

52 Mb/512 Kb RAM	6995:-
52 Mb/1 Mb RAM	7895:-
80 Mb/512 Kb RAM	7995:-
80 Mb/2 Mb RAM	9195:-
105 Mb/512 Kb RAM	8895:-

Amiga Handboken

För dig som ska köpa eller har Amiga eller inte riktigt vet vilka möjligheter du har med din Amiga.

369:-

GOLD DISK PageSetter II

Desktop Publishing

Gör trycksaker på din egen matrisskrivare!

Nu i svensk version! **1095:-**

AMAS

Stereosampler. Nu åter i lager!

1095:-

Deluxe Paint III

Det klassiska ritprogrammet för Amiga-konstnärer.

895:-

AMOS

Gör dina egna spel och program

Amos, ny version!	399:-
Amos Compiler	399:-
Amos 3D	429:-

Utbildningsprogram i toppklass!

VETA MERA 1*: För barn 6-8 år som börjat eller ska börja skolan och ska lära sig stava. 295:-

VETA MERA 2: Samma som ovan fast med siffror. 295:-

MEMORY: Spelet som har till uppgift att para ihop färger, djur och bilder. 195:-

KORSORD: Korsord är programmet som ger färdighet och övning i att läsa och stava. 195:-

PEKLEK: Programmet för barn 2-5 år som just börjat bilda sig en uppfattning om miljön runt omkring dem. 195:-

MÅLARBOKEN 1: Ritprogrammet där man fyller i olika fördefinierade mönster. För barn 2-7 år. 195:-

* Recenserad i DM nr 13.

Speltips till Amiga

Cruise for a Corpse	416:-
Crystals of Arborea	349:-
Defender II	249:-
F-15 Strike Eagle II	469:-
F-19 Stealth Fighter	345:-
Harpoon	345:-
Lords of Doom	249:-
Manchester United	369:-
Mig-29	445:-
Monkey Island	369:-
Moonshine Racers	395:-
Nine Lives	249:-
Panzar Kick Boxing	345:-
Railroad Tyccon	395:-
Secret of Silverblades	419:-
Stellar 7	395:-
Thunder Zone	Ring!
Turrican II	345:-
Wipe Out	Ring!
Wonderland	395:-

Ring för övriga titlar!

Litteratur Amiga

Libraries & Devices 1.3	299:-
Includes & Autodocs 1.3	399:-
Amiga Maskinspråksboken	255:-
Programmering i C	495:-
Hardware Ref Manual 1.3	360:-
Amigavision	349:-
Amigados (innefattar 2.0)	349:-

Abacus Böcker

1 Amiga for Beginners[1]	199:-
2 Amiga BASIC I & O	325:-
3 3-D Graphics Prog. in BASIC	265:-
5 Tricks & Tips	265:-
6 System Prog. Guide	399:-
7 Adv. System Prog. Guide	399:-
8 Amiga DOS Inside & Out	265:-
9 Disk Drives Inside & Out	375:-
10 C for Beginners	265:-
11 C for Adv. Programmers	365:-
12 More Tricks & Tips	265:-
13 Graphics Inside & Out	369:-
14 Desktop Video Guide	265:-
15 Amiga printers Inside & Out[1,2]	399:-
16 Making music on your Amiga[2]	399:-
17 The Best Tricks & Tips[1,2]	399:-

[1] Täcker nya WB 2.0
[2] Programdiskett inkluderad

Grafik/Bildhantering

DeLuxe paint III	895:-
Digiview Gold	1495:-
Art Department	795:-
Art Department Pro	1595:-
Rasterlink	1295:-

Videohårdvara

Y/C RGB Splitter	2995:-
Minigen	1795:-
Digiview Gold 4.0	1495:-
Display Enhancer A2000	2595:-
Electronic design Y/C-genlock	5495:-

3-D, Raytracing & Animering

ANIMagic	795:-
Comic Setter	499:-
Real 3D v 1.3	4295:-
3D Professional	3995:-
Imagine	2795:-
Disney Animation Studio	1395:-

Presentation

Deluxe Video III	1295:-
Director	495:-
Elan Performer 2.0	1295:-
Scala	4875:-

Videotextning

Pro Video Post	3695:-
Broadcast Titler 2	2695.-

Ordbehandling

Excellence 2.0	2495:-
ProWrite 3.1, engelsk	*1495:-*
Protext (svenskt)	1245:-

Utbildningsprogram

Veta Mera 1	295:-
Veta Mera 2	295:-
Målarboken 1	195:-
Peklek	195:-
Brilliant English, fr. 14 år o upp	195:-
Sveriges geografi	195:-
Ami Quest,	195:-

Terminalprogram

ATalk III	845:-
On Line! Platinum Edition	595:-
Multiterm Pro	995:-

Programmeringsspråk

AMOS v 1.21	469:-
Lattice C v 5.10	2495:-

Databas

Hyperbook	Ring!

Desktop publishing

PageSetter II sv.	1095:-
Professional Page v 2.0	3595:-
CG Outline Fonts	1695:-
PixelScript v1.1 PS Emulator	995:-
Publishing Partner Master	4295:-

Kalkyl

Advantage	1695:-
Maxiplan Plus, 1 Mb	1395:-

Musik

Dr T KCS Level 1,6	1295:-
Master Tracks Pro	1995:-
Bars & Pipes	1695:-
Bars & Pipes Pro	2995:-

Bokföring

AmigaBok	1595:-
Hembudget	499:-

Möss/Tillbehör

MIDI-interface	395:-
Trådlös mus	1095:-
Boing! – Optisk mus	1295:-
Golden Image mus	395:-
Agiler Mouse	395:-
Fancy Mouse	495:-
Mus/joy omkopplare	195:-
Parallellkabel 3 m	195:-
Seriell kabel	195:-
Modemkabel C 64	229:-
Mus/joy förlängning	99:-
Monitorkabel Amiga/Atari	195:-
Scartkabel Amiga/Atiari	195:-
Midikabel	59:-
AMAS Sampler MIDI-interface	1095:-

Joysticks

Tac II svart/vit	149:-
King Shooter	159:-
PC Joy/Game Card	299:-
Wico Bathandle/Redball	249:-
Wico Super Three-Way	349:-



Kvalitets-produkter till Amigan!

EXTRA DRIVE

3,5" extern drive till AMIGA slimline, on/off knapp, dammlucka, ljudlös, vidarekoppling, lång kabel. CITIZEN

695:-

EXTRA MINNE

512 Kb med klocka.

495:-

EXTRA MINNE

1,5 Mb med klocka. Monteras i interna ramexpansionsporten. Monteras i våra butiker.

1695:-

MUS MED HÅLLARE

omställbar Amiga/Atari.

395:-

UTBYTESDRIVE

till A 500

895:-

TRACKBALL

till Amiga/Atari

595:-

POSSO

Posso 3,5" box, rymmer 150 disk	215:-
Posso 5,25" box, rymmer 70 disk	249:-
Posso CD box, rymmer 10 CD	135:-
Posso videobox, rymmer 9 st	179:-
Lås till boxarna	80:-

Byggbara för system. Lev i svart.

DATALÄTT

POSTORDER
Box 119
241 22 Eslöv
Tel. 0413-125 00

ESLÖV
Bruksgatan 32
Vard 10-18, Lörd 10-13
Tel. 0413-125 00

MALMÖ
Ö. Förstadsgatan 20
Vard 10-18, Lörd 10-14
Tel. 040-12 42 00

GÖTEBORG
Backaplan, Färgfabriksg. 1
Vard 10-18, Lörd 10-14
Tel. 031-22 00 50

AUKTORISERAD SERVICEVERKSTAD
Lämna i valfri butik
Box 119, 241 22 ESLÖV
Vard 8-17
Tel. 0413-612 05

Alla priser inkl. moms. Endast postens avgifter tillkommer.



Det är Leonas hand du ser....

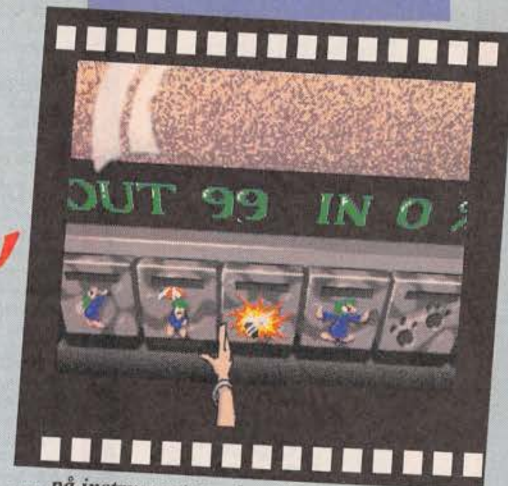


F15 som angriper.......



....de stackars lämlarna

Anti-Lemmin'



......på instrumentpanelen



En parodi fräckare än originalet! Anti-Lemmin är en både rolig och bra animation. Den parodierar det kända Psygnosis-spelet Lemmings.

Eric Schwartz är inte helt okänd i Amigavärlden. Hans tecknade kortfilmer, t.ex ''Aerotoons'', är väl spridda såväl på BBSer som på PD-diskar.

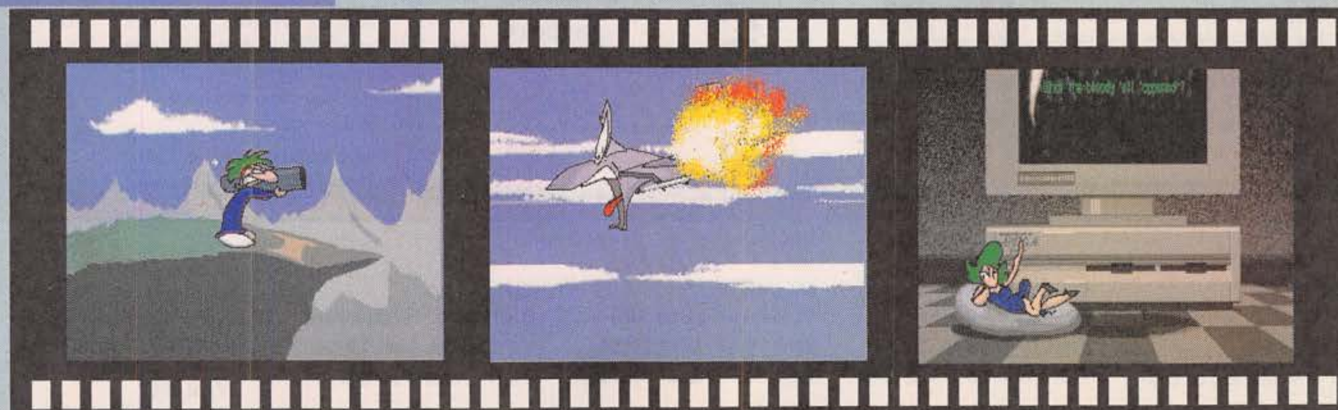
Gemensamt för dem är att de inte är de (grafiskt) snyggaste animationer som setts på Amigan. Inga raytraceade bollar osv. De är snarare klassiska tecknade filmer, gjorda med hjälp av en Amiga.

Just Anti-Lemmin är (som kanske framgår av namnet) en pariodi på det mycket populära Psygnosis-spelet ''Lemmings''. Större delen av animationen utspelar sig på bana 125 ''Aerotoon APOCALYPSE'' där en F15 (från en av Erik Schwartz Aerotoons) öppnar eld mot de stackars lämlarna.

En överlever och skjuter tillbaka, men blir då anfallen igen. Då och då under animationen får man se en hand som dyker upp och väljer olika alternativ i menyn. För att verkligen uppskatta de finare detaljerna i Anti-Lemmin' krävs att man har spelat Lemmings, men oavsett om man gjort det eller ej är det en mycket bra (och rolig) animation.

Eric Schwartz animationer på Fish-diskar:

Disk 413 - Juggette, AeroToons (flera av varje sort)
Disk 414 - BatMan, LateNight m.fl
Disk 417 - Coyote (Gråben & Hjulben)
Disk 418 - At The Movies
Disk 423 - Pogo
Disk 450 - Amy Vs Walker
Disk 490 - Anti-Lemmin'
Disk 504 - ShuttleCock
Disk 505 - The Dating Game



En av lämlarna skjuter mot F15. Och träffar! Slutscenen med Leona längst till höger.



Med Screen Jaeger kan du snoka igenom minnet efter grafik hos program som inte öppnar normala skärmar.

Knyck grafik

Hur du knycker grafik, ett bibliotek med rutiner för seriekommunikation och ett fantastiskt litet program som byter ut alla vanliga systemrequesters mot requesters med små animationer. Det är vad PD-spalten innehåller denna gång.

Och så nyheten ''På gång'', som presenterar kommande PD-program, förstås.

SerLib.library är ett bibliotek med rutiner för seriekommunikation. Rent generellt så är ''direkt'' I/O på Amigan ganska hårigt. Det kräver att man vet en hel del om den enhet man vill ''tala'' med, och det kräver att man initialiserar saker korrekt hela vägen.

Om man istället använder sig av SerLib.-librarys funktioner så blir seriekommunikation bara aningen mer komplicerat än att läsa och skriva filer. Att skriva ett enklare BBS-system borde inte t.ex vara något större problem.

Eftersom det är frågan om ett riktigt Amiga .library så kan man i princip anropa funktionerna från vilket språk som helst. Dock krävs det ofta en del special-filer för olika språk. Just nu finns sådana för Lattice C, Aztec C och Oberon.

(Fish 523)

Screen Jaeger är ett program med vars hjälp man kan ''knycka''' grafik från program som inte öppnar normala skärmar.

I praktiken så öppnar programmet ett fönster rätt in i minnet. Man kan sedan på egen hand snoka igenom minnet efter grafik. Man kan ställa in vilket grafikläge man vill använda, hur många bitplan, var i minnet man vill titta, hur stor skärmen är osv. Givetvis kan man även spara det man hittat.

Jag prövade själv att ''knycka''en 5-bitplans overscannad bild ur en animation. Med så många bitplan som skall hamna rätt är det en smula klurigt att passa ihop dem, men det gick till sist.

Dock är det lite krångligare att få färgerna rätt. Bitmap-data ligger (oftast) ganska ''rakt på sak'' i minnet. Det är inte alls svårt att vare sig hitta dem eller känna igen dem. Färgerna å andra sidan kan ligga precis hur som helst. Alltså är man så illa tvungen att, efter man hittat och sparat en bild, själv ställa in färgerna rätt. Detta kan vara rätt knepigt om det t.ex är en HAM-bild man hittat. Och inte blir det lättare av att man från Screen Jaeger inte kan ställa in paletten - istället måste man spara bilden och ta in den i t.ex DPaint för att kunna ändra på färgerna.

Källkod i C medföljer.

(Fish 523)

Arq är ett fantastiskt litet program som byter ut alla vanliga systemrequesters mot requesters med små animationer. Det är svårt att inte inse vad som behövs när en bild av en liten drive med en disk som åker ut och in visaş bredvid meddelandet om att det inte finns någon disk i drive 0.

En annan (mer påtaglig) fördel är att Arqs requesters dyker upp på den skärm som är främst. Dvs, man slipper hålla på och bläddra mellan skärmar för att hitta sina requesters. Om man så önskar så kan man även få Arq att spela upp ett (valfritt) ljud när en requester dyker upp.

Ytterligare en fördel är att man kan göra ''Cancel'' genom att trycka ESC och ''OK'' genom att trycka return istället för de vanliga (ganska kryptiska) tangentkombinationerna.

Jag har själv använt Arq i flera månader nu, och hittills har jag inga klagomål. En klar vinnare för den som har råd att vara av med ca 50 Kb.

(Fish 527)

Björn Knutsson

På gång

Under denna titel kommer nyligen släppta program som ännu inte hittat in på någon PD-serie att presenteras. För dem som inte kan vänta, så brukar de finnas på många BBSer.

Lz 1.92

Detta är den senaste versionen av Lz (bakåtkompatibel med LHArc m.fl) som inte bara är fritt distribuerbar, utan även stödjer en ny packningsmetod som är bättre än den vanliga LHArc-algoritmen.

VScan 5.09

Denna virusdödare är i mitt tycke en av de absolut bästa som finns att få tag på. Den kan söka igenom filer, kontrollera bootblock, kontrollera att inget finns i minnet osv.

HÄR KAN DU BESTÄLLA PD-PROGRAMMEN!

Erbjudande för Datormagazins läsare!
15 kr
per PD-diskett

Du kan köpa PD-programmen som omnämns här från DELTA -Nordiska PD-bibliotek för 15 kronor styck. Villkoret är att du använder nedanstående kupong.

Beställer du fler än 100 disketter kostar de 14 kronor styck. Disketterna skickas mot postförskott.

Listan över samtliga PD-program i DELTA:s bibliotek ligger på tre disketter som kostar 30 kronor. Med på disketten finns några nyttiga program; Virus X 4.0, etiketter samt några texter för nybörjare.

Skicka kupongen till: DELTA Nordiska PD-bibliotek, Tegnérgatan 18, 412 52 GÖTEBORG. Texta tydligt! Skriv disknummer, t.ex. Fish 362, Använd INTE programnamn! Felaktiga beställningar expedieras inte.

☐ JA, jag vill beställa de tre LIST-disketterna.

☐ Jag vill beställa följande disketter: ....

NAMN .... ADRESS ....

Cluster — en ny och spännande kompilator

Äntligen!
En spännande kompilator till Amigan. Den heter Cluster och är dessutom en dialekt av programspråket Modula-2.
Datormagazin har tagit en snabbtitt på den.

Det vore synd att påstå att spännande nya kompilatorer dyker upp särskilt ofta till Amigan. Därför är det speciellt roligt att konstatera att Cluster verkar vara just en sådan.

Cluster är en vidareutveckling av Modula-2. Det är faktiskt mycket likt Modula-2, men med några förbättringar som författarna har tyckt varit nödvändiga för att Cluster ska bli ett riktigt bra programspråk.

Men det är inte så mycket programspråket i sig som gör Cluster så spännande. Det är den integrerade utvecklingsmiljön. Här har man —i mitt tycke i alla fall —gjort ett jobb som är betydligt snyggare än för någon annan kompilator till Amigan, AMOS inräknad.

Tysk handbok

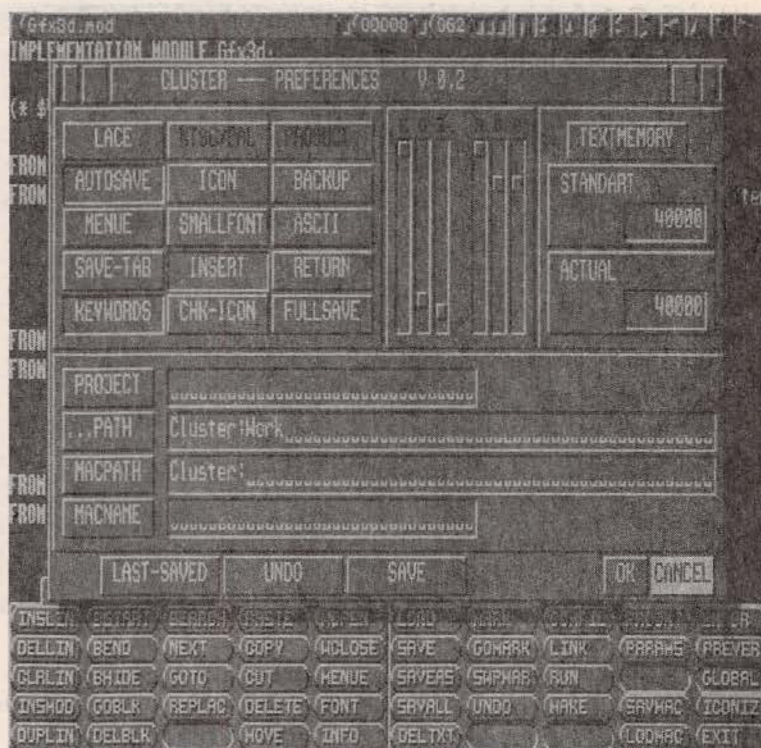
Det finns en sak till som talar för Cluster; handboken. Den är kanske inte den mest omfattande jag har sett till ett Amiga-språk, både SAS/C och M2Sprint har nog fler sidor i sin dokumentation. Men det är den mest ingående jag har sett.

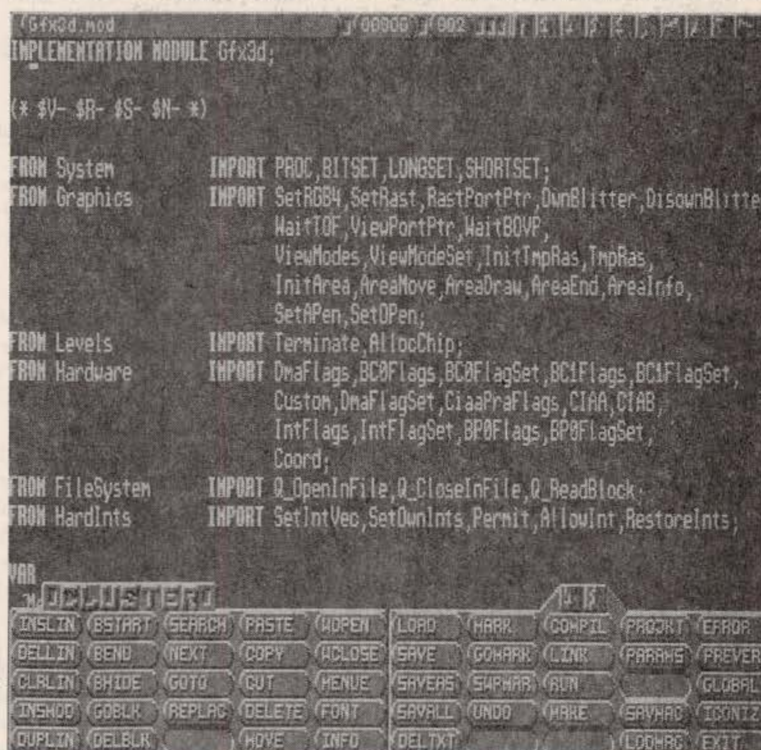
Den går igenom programmering från grunden och uppåt. Den berättar om programmeringstekniker, strukturerad programmering, sorteringsalgoritmer och mycket annat som inte alls har någon direkt anknytning till Cluster, men som en programmerare bör kunna. Förutom en dokumentation av Cluster så är handboken helt enkelt en lärobok i programmering. Och alla exempel är givetvis skrivna i Cluster.

Det är egentligen bara ett stort fel med alltihop. Det är på tyska. Att läsa handboken är för mig ungefär som att gå på Operan och titta på nånting av Wagner. Det är mycket. Många detaljer ser väldigt intressanta ut, men det mesta fattar jag inte ett dyft av.

Men allt är inte förlorat. En engelsk utgåva av Cluster är på gång. Jag kan bara hoppas att man inte snålar och gör en billigare handbok på engelska. Handboken är nog nästan det mest intressanta med Cluster. Utvecklingsmiljön kommer på en stark andraplats. Sedan kan man diskutera länge om Modula-2 är ett lika bra utvecklingsspråk som t.ex. C. Alla programmeringsspråk är kompromisser. Jag råkar tycka att Modula-2 (och Cluster) är en rätt hyfsad kompromiss. När den sedan kommer paketerad så trevligt som Cluster gör, ja då blir i alla fall jag intresserad.

Datormagazin väntar nu med spänning på den engelska versionen. När den kommer återkommer vi med en mer inträngande recension av Cluster .





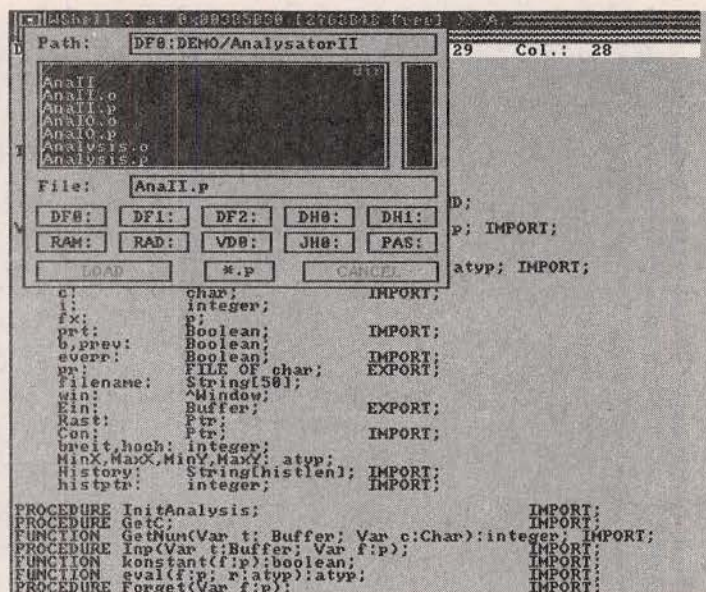
Den integrerade utvecklingsmiljön gör Cluster spännande.

Gunnar Syre'n

Recensionsex. från: Aparisi.
Tel: 0761-283127 el. 4761542
Pris: Ca 1260 kr

AMIGA

Kicka igång dina Pascal-program



Manualen till Kick-Pascal är på tyska. Men menyerna i editorn kan man välja att få på engelska.

En av de bättre Pascal-implementationerna till Amigan. Det är kompilatorn Kick-Pascal 2.0.

Datormagazin har tagit sig en snabbtitt på Kick-Pascal.

Kick-Pascal består av två disketter och en manual i A5-format. Den ena disketten innehåller kompilatorn, den andra diverse programexempel.

Manualen är ganska utförlig —drygt 300 sidor. Till skillnad från de flesta kompilatormanualer så innehåller den här en ingående beskrivning av själva programspråket. Kunde man bara tyska så skulle man nog kunna lära sig Pascal enbart med hjälp av manualen och programexemplen.

Kick-Pascal har en integrerad utvecklingsmiljö, d.v.s. man kan kompilera och testa programmen utan att lämna editorn. En liten tröst i språkförbistringen är att man kan välja språk (tyska/engelska) så att man åtminstone kan få menyerna i editorn på engelska. Det underlättar lite. Editorn är fullt användbar. I och för sig så föredrar jag CygnusEd eller Turbotext, men den här editorn duger att skriva program i.

Det tråkigaste med editorn är nog filväljaren som är en av de långsammaste jag nånsin har sett. Man hinner nästan gå och fika medan den tuggar sig igenom ett directory. Annars är kompilatorn föredömligt snabb. Jag har inte kunnat göra några rättvisa jämförelser, men den känns ungefär lika snabb som de vanligaste Modula-2 kompilatorerna, typ Benchmark.

Det finns naturligtvis includer för att anropa operativsystemrutinerna i Amigan. Det finns också ett speciellt kapitel i manualen som heter " Einführung in die Amigasystemprogrammierung ". Där ägnar man 74 sidor åt detta. Antar jag...

Är då Kick-Pascal något för svenska programmerare? Tja, om man absolut måste programmera Pascal så verkar detta vara en av de bättre Pascal-implementationerna på Amigan. Och är man slängd i Pascal så kanske man kan överleva en bra, men tyvärr tysk manual.

Skulle jag rekommendera Kick-Pascal? Nja, varför envisas med Pascal över huvud taget? Pascal skapades ju för att vara ett utbildningsspråk. Modula-2 är vidareutvecklingen av Pascal för att bli ett praktiskt användbart programspråk. Och det finns ju flera Modula-2 kompilatorer att välja på. Jag skulle nog vänta och se hur det går med den nya Modula-2 kompilatorn från Oxxi, skriven av Martin Taillefer. Martin är ju mannen bakom bl.a. Turbotext (även den från Oxxi), och om hans Modula-2 håller samma kvalitet som TurboText så lär det bli något riktigt smaskigt. Demoversion av TurboText finns f ö på de flesta bättre Amiga-BBSer. Grejar man tyska kan man annars titta på ett integrerat utvecklingspaket som heter Cluster. Det är en Modula-2 med vissa tillägg.

Gunnar Syre'n

Recensionsex. från: Maxon Computer Gmbh. Tel: 00949-6196-481811
Pris: DM 249 (ca 896 kr)

Noterat

A3000 slår ut MacIntosh på amerikanskt universitet

Enligt Commodore USA har Virginia Tech, statsuniversitet i Virginia, USA, bestämt sig för att låta A3000 med UNIX ersätta de MacIntosh datorer som idag används där. De tre senaste åren har man krävt att de som studerar datavetenskap har en MacIntosh med A/UX (Apples UNIX). Från och med nu krävs Amiga 3000 med UNIX System V.4.

—Detta är en stor seger för Commodore, eftersom det klart visar hur kraftfull och prisvärd Amiga 3000 är, säger Howard Diamond, Commodore USAs Director of Education.

—Commodores UNIX klarade alla våra tester, säger Dr James Arthur, ordförande för institutionen för datavetenskaps urvals kommitte.

—Teknologin bakom Amigan, UNIX System V.4 och Amigans oslagbara pris/prestanda förhållande gjorde Amigan till det självklara valet för institutionen, fortsätter Dr James Arthur.

Virginia Tech har sedan 1985 krävt att studenter på den datavetenskapliga linjen köper en egen dator. UNIX valdes eftersom det ansågs vara den bästa plattformen för experimentering, samt att den inte är bunden till en viss hårdvara.

Enligt Dr Arthur är Virginia Tech det enda universitet i USA som kräver att dess studenter köper en viss dator.

BK

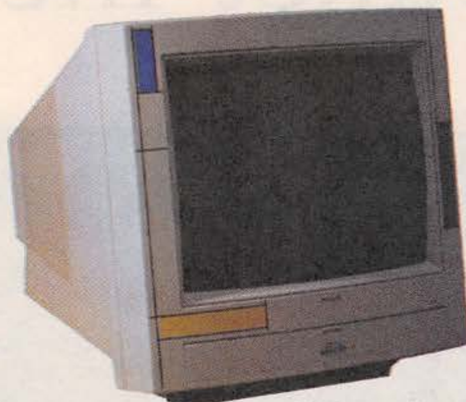
CBM-support till nyblivna A500-ägare

CBM-support av A500-ägare! När får vi detta i Sverige Commodore?

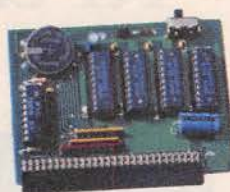
Commodore USA sätter upp en helt ny Amiga 500 supportorganisation för nyblivna Amiga 500-köpare. Supportorganisationen ger Amiga500-ägarna dygnet runt service och ett gratis hjälpnummer där man kan få hjälp med installation och "kom-i-gång" med Amigan.

Fri hämtning och lämning av garantireparationer via Federal Express ges även. Dessa förmåner ges i USA till alla som köpt Amigan efter 1, Jan 90.

AMIGA KLIPPET!



Monitor
CM883311 Philips, 2595:-



Extra minne
Amiga 500, 512Kb, 399:-
On/off knapp, och klocka
Supra RX 2Mb Ram, 2295:-
Amiga 3000, 4x1Mb Ram, Ring



Extra diskdrive
Extern 3.5" diskdrive till Amiga, on/off knapp, slimline, genomkoppling och extra lång kabel, 595:-



US Robotics modem
Höghastighetsmodem, upp till 38.400 bps, V42, V42bis, MNP1-5,HST, 6495:-



Amiga 500
inkl musmatta, 10 Sony disketter, 1 spel, 2-års garanti, 3995:-

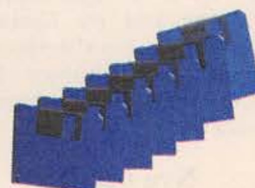


Colorburst-24 bitars grafik
24-bitars grafikkort som passar alla Amiga-modeller, 16,8 miljoner färger, 5995:-





Posso diskettbox
3,5" diskettbox för 150 st, 179:-



Sony original
Disketter, färgade etiketter och 5 års garanti, 6:90/st
Omärkta Sony 4:50/st

Böcker mm		**Ray tracing:**	
Amiga for beginners	189:-	Real 3D	1995:-
Amiga Basic I&O	279:-	Imagine	2195:-
Amiga 3D Graphics	249:-	Buddy system Imagine	349:-
Amiga machine language	249:-	Broadcast fonts 3D	749:-
Amiga dos inside & out	199:-	Imagine guid tour (videofilm)	349:-
Amiga C for beginners	249:-	**Övrigt:**	
Amiga C for advanced	319:-	Amas sampler	995:-
Amiga Graphics inside & out	319:-	Mus	249:-
Amiga desktop video	319:-	Tac II	109:-
Amiga printers inside & out	319:-	Atonce	2395:-
Making musik	319:-	Digiview 4.0	1195:-
Best of Amiga trick & tips	319:-	Flicker free video	3295:-
Hardware reference manual	289:-	**Skrivare:**	
The Imagine companion	249:-	Star LC20	1995:-
Programvara:		Star LC200, färg	2995:-
Quarterback	499:-	Star LC24-200	4495:-
Quarterback Tools	599:-	**Accelerator:**	
Powerpacker proffesional	299:-	Midget racer 68EC030 25Mhz	5495:-
Deluxe paint III	849:-	Midget racer 68030 25Mhz	6995:-
Digipaint III	649:-	Matteproc. 68882 25Mhz	2375:-
Buddy systemDpaint III	349:-	Microbotics 68EC030 25Mhz	3995:-
Director 2,0	799:-	**Hårddisk A500:**	
Arexx	329:-	Supra drive XP52Mb, 1Mb	6995:-
Wshell	329:-	**Hårddisk A2000 Flash**	
Art Department Proff.	1499:-	16 bitars SCSI, med 8Mb ram:	
Ad pro, conversion pack	599:-	105Mb quantum, 2Mb ram	6995:-
Art Department	599:-	Syquest, flyttbar 44Mb HD	6495:-
Facc II	249:-	Extra cartridge till syquest	895:-
X-Copy Proff. V3.3	549:-	**CDTV titlar**	
X-Copy V3.1	399:-	CD remix	379:-
B.A.D	349:-	Terminator	379:-
Blitz basic	595:-	Lemmings	379:-
Cygnus Ed Proffesional	649:-	m.m...	

M.A.S.T.
Memory and Storage Technology

Butik: Drottninggatan 1J, 212 11 Malmö

Tel: 040-93 12 00, Fax 040-93 12 75

Alla priser inklusive moms, frakt tillkommer med reservation för prisändring och slutförsäljning.

Rapport från multimedia-fronten

CanDo krutpaket med

Nya CanDo är ett veritabelt krutpaket.
CanDo 1.5 klarar både flyttalshantering och direktutveckling av CDTV-program.
Men det har naturligtvis kvar sina gamla förmågor att hjälpa dej med att skapa en snygg front med bl.a. musstyring och rullgardinsmenyer.

CanDo var ett imponerande program när det kom för ett par år sedan. För första gången blev det lätt att skapa en snygg front med musstyrning, knappar, rullgardinsmenyer, rullande textfönster till program skrivna i C och Assembler.

CanDo var också toppen för att göra helt kompletta program, som hypermedia-program, telefonregister, elektroniska anteckningsblock, almanackor och tusen och en andra saker. Ändå saknades en del, som till exempel flyttalshantering. Det är de bristerna som Inovatronics nu avhjälpt i den nya version 1.5

Version 1.5 är ett rejält krutpaket med många nyheter som gör CanDo till ett fullfjädrat programutvecklingspaket. Det är bara mycket mer lättarbetat än något traditionellt programmeringsspråk som BASIC eller C.

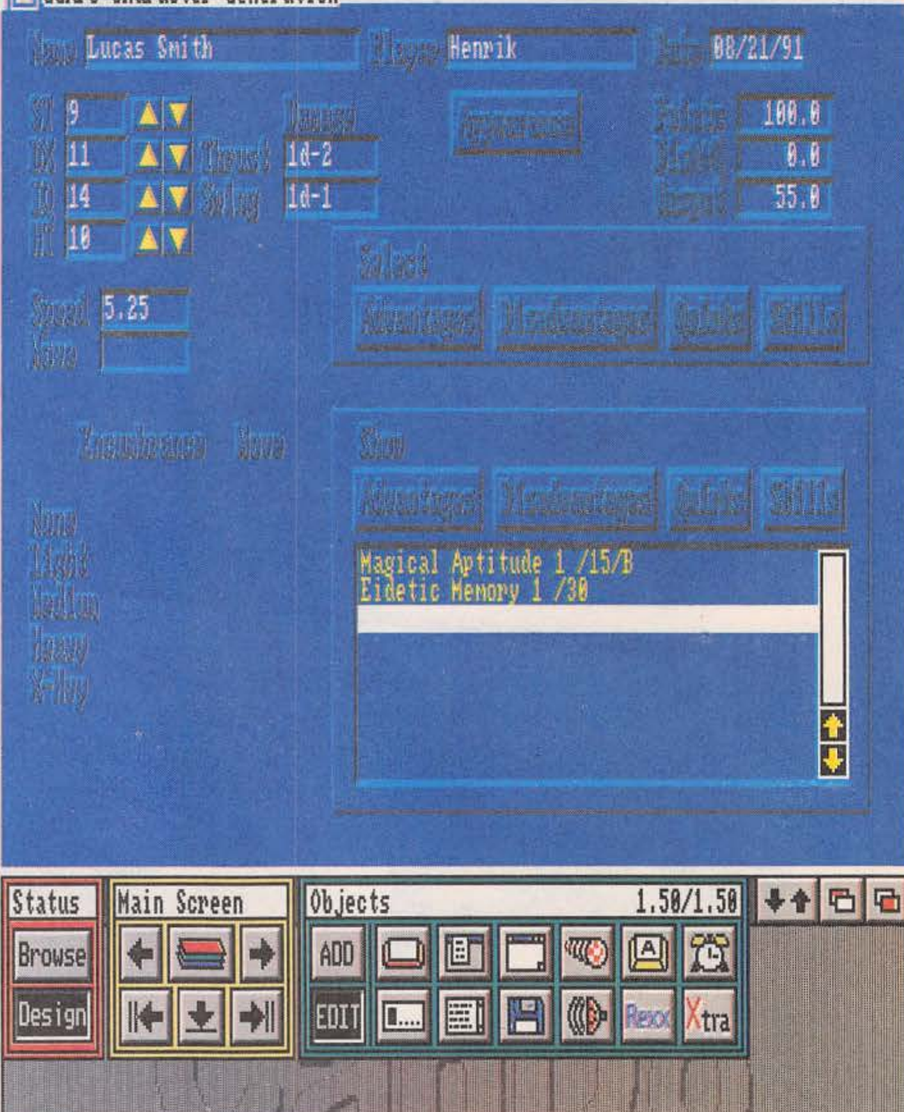


Bild 1:
Ett program gjort i CanDo består av en bunt (engelska deck)' av kort. Varje kort öppnar ett fönster, antingen på en egen skärm, ett annat korts skärm, eller på Workbench.
I fönstret kan man sedan placera olika objekt, knappar, rullgardinsmenyer, inmatningsfält, timers mm. Till varje objekt kan man koppla en eller flera skriptfiler. En skriptfil kan till exempel startas när man klickar på en knapp, en annan när programmet får ett AREXX-meddelande, eller när ett kort varit aktivt en viss tid.

Nya CanDo

Så fort man startat upp CanDo märks det att det har hänt en del sedan den förra versionen. Subrutin-objektet är flyttat från huvudkontrollpanelen till skripteditorn. Istället finns det ett nytt KeyInput-objekt som kan köra skriptfiler när knappar på tangentbordet trycks ned. KeyInput har också flera funktioner för styrning av Commodores CDTV.

Det går alltså att direkt utveckla CDTV-program med CanDo. Bakom Xtra-knappen döljer sig flera nya objekt, bland annat RightMouseButton som kan köra ett skript då höger musknapp trycks ned.

Gräver man lite djupare i CanDos menyer så visar sig fler nyheter. Fönsterobjekteditorn har fått en ny skriptknapp, AppEvent. AppEvent finns bara under AmigaDOS 2.0 och låter en bunt starta ett skript när en ikon dras till buntens fönster och släpps där.

För att göra det lättare att skapa en 2.0-look har CanDo fått sex nya typer av ramar till knappar,dokument och fält, utöver de sex som fanns tidigare. De nya ramtyperna fungerar även under AmigaDOS 1.3. Det finns många andra förbättringar och nya optioner i objekthanteringssystemet.

Förbättrat Skriptspråk

Hjärtat i CanDo är kommandospråket som används för att skapa skriptfilerna bakom alla knappar, menyer och andra objekt. Här har det hänt en hel del. Till att börja med hanterar CanDo flyttal och flera nya matematiska funktioner har tillkommit.

Många kommer att glädja sig åt att CanDo har fått multidimensionella matriser. Dessa skapas och växer varefter man behöver dem och behöver inte dimensioneras i förväg. En annan nyhet är strukturerade variabler, ungefär som variabeltypen Struct i C. Inte heller dessa

nyheter

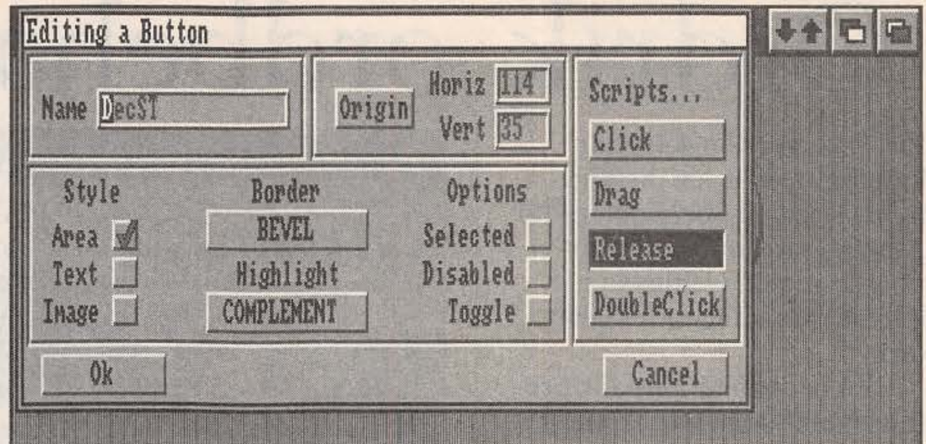


Bild 2:
Klickar vi till exempel på Knapp-objektet i huvudpanelen hamnar vi i Knapp-editorn. Här kan vi välja hur knappen skall se ut och var i kortets fönster den skall finnas. Vi kan koppla en skriptfil till knappen genom att klicka på en av skriptknapparna. Det för oss till...



behöver dimensioneras eller deklareras i förväg.

Via en ny funktion, Alias(), går det nu också att skapa indirekta variabler, eller pekare.

Lokalt Vs Globalt

Tidigare var alla variabler i en CanDo-bunt globala, dvs gemensamma för alla skriptfiler i alla kort i bunten. Nu finns möjlighet att välja om en variabel skall vara lokal, dvs existera bara inom ett skript, eller vara global som tidigare.

Även subrutiner kan nu göras lokala och är då tillgängliga bara för ett enda kort i bunten.

Multipla Fönster

Redan tidigare kunde flera olika buntar "prata" med varandra via CanDos AREXX-portar. Detta fungerade, men systemet hade sina begränsningar. Nu finns, vid sidan om AREXX, även ett specialiserat system för att låta en bunt ge och få order från andra buntar.

Det har blivit betydligt enklare att skicka information mellan buntarna. Dessutom kan en bunt öppna ett fönster på en skärm som skapats av en annan bunt. CanDo-applikationer kan alltså nu öppna mer än ett fönster på en skärm, vilket är mycket värdefullt.

Totalt finns det mer än femtio nya kommandon i skriptspråket, att lägga till de drygt tvåhundra som fanns tidigare. Däribland finns flera kommandon som underlättar register- och databashantering.

Tillbehör

CanDo levereras med flera tillbehör. ThePrinter kan skriva ut innehållet i en bunt till skrivare eller en textfil.

TheRelocator uppdaterar en bunt om du måste flytta några av de externa filer bunten använder, tex bilder, ljud eller textfiler, efter att bunten skapats.

TheBinder skapar fristående program av CanDo-buntar. Det gör att man kan skapa applikationer som kan köras utan CanDo och som får ges bort eller säljas.

TheMultiBinder är ny. Det är en version av TheBinder som även integrerar externa filer i själva programmet.

AnimToBAnim konverterar ANIM-filer till de DPIII ANIMBrush-filer som CanDo använder.

Alla de här tillbehören, med undantag av AnimToBAnim som enbart används via CLI eller Shell, är enkla att använda, även för den rene nybörjaren.

Sammanfattning

Hur fungerar CanDo 1.5 i praktiken? Jo, tack bra! Ett litet aber var att när jag uppdaterade min CanDo, som ligger på hårddisk, så missade det medföljande installationsprogrammet att radera ett par gamla filer som inte längre behövs. Detta gjorde att programmet rasade ett par gånger. (Ingen Guru, CanDo är användarvänlig till och med när något blir fel, och stänger bara av sig.) Efter att jag tagit bort de gamla filerna hade jag inga problem. Nyinstallerar du CanDo 1.5 fungerar allt smärtfritt.

Det enda jag hittat som drar ned betyget lite är det nya manualsupplementet för 1.5. Det är välskrivet, men saknar helt bilder och är ibland lite svårt att hitta i, trots ett bra register i slutet. Skulle varit bättre att ha allt samlat i en enda manual istället.

CanDo lämpar sig väl för att skapa presentationer. Tyvärr finns det inga Wipes eller andra liknande effekter inbyggda, förutom en Fadeout/Fadein-effekt som alltid används för att byta kort i en bunt.

Jämfört med andra liknande program på Amiga, Mac och PC står sig CanDo mycket bra .. Snabbheten, ofta en akilleshäl för applikationsgeneratorer, är fullt tillräcklig för många typer av nyttoprogram.

CanDo är ett av de få program jag kan rekommendera helt oreserverat.

Henrik Mårtensson

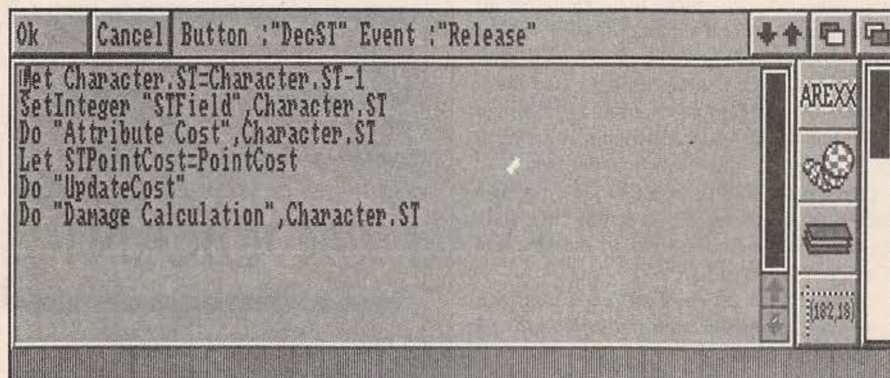


Bild 3:
Skripteditorn. Här skapas CanDos skriptfiler. Lägg märke till ikonerna till höger. De innehåller hjälpfunktioner som gör det lätt att skapa även komplicerade skriptfiler.

CANDO

PRIS/PRESTANDA:	★★★☆☆
DOKUMENTATION:	★★☆☆☆
PRESTANDA:	☆☆☆
ANV.VÄNLIGHET:	☆☆☆☆

GODKÄNT

Utrustningskrav:	1 MB RAM
Dokumentation:	Tysk
Version:	1.5
Pris:	1369 kr (inkl. moms)
Kopieringskydd:	Nej
Tillverkare:	INOV Atronics, Inc
Importör:	PROCOMP
Telefon:	0472-71270

AMIGA

Ordrik ordbehandlare

ProText version 4.40 har kommit. Det är en helt igenom svensk ordbehandlare för Amigan med inbyggd stavningskontroll. Ordlistan ger korrekt stavning av 175.000 ord.

"En ordbehandlare för professionella skribenter" anser Datormagazins testare.

Begreppet ordbehandlare betyder olika för olika människor. Jag brukar själv kalla textprogram utan WYSIWYG (What you see is what you get) för texteditorer. ProText kategoriserar jag därför snarare som en texteditor, men det spelar inte så stor roll för den fortsatta bedömningen.

En riktig WYSIWYG ordbehandlare blir automatiskt mycket långsammare, eftersom skärmuppdateringarna tar längre tid. För folk som skall producera mycket text professionellt och som själv inte skall få det på papper är i allmänhet en texteditor att föredra.

ProText riktar sig till alla kategorier som kan tänkas behöva editera text. Den har nämligen två lägen; ett dokumentläge med maximalt antal funktioner och ett programediteringsläge där flertalet editeringskommandon tagits bort.

Man resonerade som så att många kommandon bara är i vägen då man skriver program och därför har man bara möjlighet att använda dem i dokumentläge.

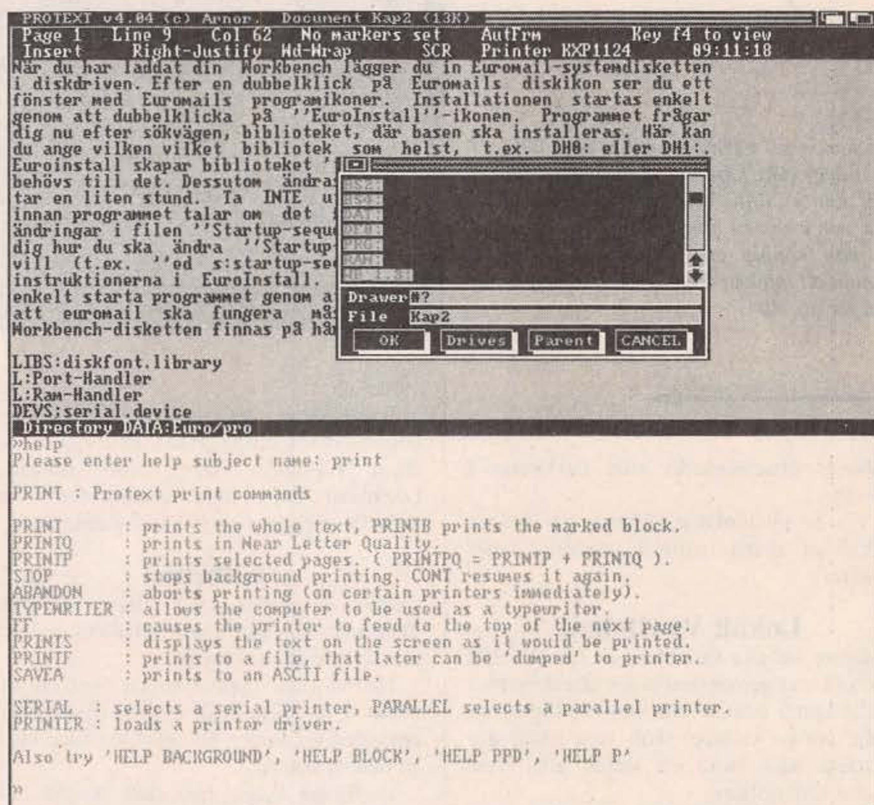
För PC-vana

ProText finns i versioner både för Amiga, Atari ST och PC kompatibler. För detta ändamål har man gjort manualen så att den täcker alla format, vilket flera fall gör att det som står är direkt felaktigt.

Var sitter till exempel "Insert"-tangenten på en Amiga 2000? (Det är INTE den som sitter på siffertangentbordet!). Mycket i programmet antyder att det är överfört från PC marknaden. De flesta kommandon kräver en kombination med CTRL knappen. En given funktion för PC-vana, medan vi på Amigasidan alltid brukar använda en kombination med den högra Amiga knappen. Alla som använt en texteditor på Amigan tidigare blir därför tvungen att lära sig helt nya kommandon. Dumt!

Med hjälp av escapeknappen kan man hoppa mellan texteditorn och kommandoläget. Kommandoläget är strålande på en PC, men funktionen på en Amiga är obefintlig eftersom man på ett mycket smidigare sätt kan lägga alla dessa val i rullgardismenyer.

En ordlista helt på svenska är givetvis det som mest av allt skiljer denna editor mest från vilken editor som helst. Den är klart välavvägd ordmässigt (Det skulle vara roligt att veta var den kommer ifrån!) och mycket snabb!



Med hjälp av escapeknappen kan man hoppa mellan texteditorn (överst på bilden) och kommandoläget (underst).

Jämfört med andra program jag provat stavkontrollen på är ProText den med överlägset snabbaste kontroll utan att för den skull vara ordmässigt otillräcklig. Speciellt trevligt är det ju att man kan stavkontrollera vilken text som helst.

Övriga funktioner

Det finns möjligheter att definiera macros och execfiler (det Amigaägare känner som scriptfiler!) och MailMerge, d.v.s. möjligheten att göra ett dokument där man fyller i vissa saker från en extern lista. Detta för att kunna skicka ett och samma brev till samma person och inte behöva skriva ett nytt brev till varje utan bara skriva en lista med namnen och ett standardbrev som alla får. Ni vet all reklam man får där ens namn finns ifyllt för att ge en personlig touch på det hela.

ProText har vuxit lite sedan jag en gång i tiden såg på en tidigare version. Jag själv har inte samma fixering vid att det ska vara WYSIWYG som tidigare.

Jag tycker att ProText är ett tämligen trevligt program och framför allt på grund av ordlistan.

Däremot anser jag att man skulle lagt ner lite mer arbete på denna version. Hårddiskinstallationen görs med ett kommando från CLI eller kommandoraden. Det hade inte varit speciellt svårt att använda IconX kommandot och lägga till en liten söt ikon att klicka på!

Har man dessutom Commodore-delux hårddisk med de synnerligen ostandardiserade hårddisk-beteckningarna FH0: och FH1: blir det klart struligt! Området är synnerligen magert beskrivet i manualen.

Men för journalister och andra skrivproffs är Protext synnerligen intressant. Antalet texteditorer med en anständig stavkontroll på svenska är ju högst begränsat.

Pontus Berg

PROTEXT

PRIS/PRESTANDA:	★★★☆☆
DOKUMENTATION:	★★★★☆
PRESTANDA:	★★★☆☆
ANV.VÄNLIGHET:	★★☆☆☆

GODKÄNT

Utrustningskrav:	1 MB
Dokumentation:	Svensk
Version:	4.40
Pris:	1125 kr inkl. moms
Kopieringsskydd:	Nej
Tillverkare:	Arnor
Importör:	Brembergs
Electronics HB	
Telefon:	0503-40030

Här presenterar vi vinnarna i tre olika tävlingar

Massor av vinnare!

Kenneth vann London-resan!

Nu är AMOS-tävlingen äntligen avgjord!

Det blev Kenneth Eriksson från Älvsbyn som tog hem segern och förstapriset: en Londonresa med besök hos Mandarin Software.

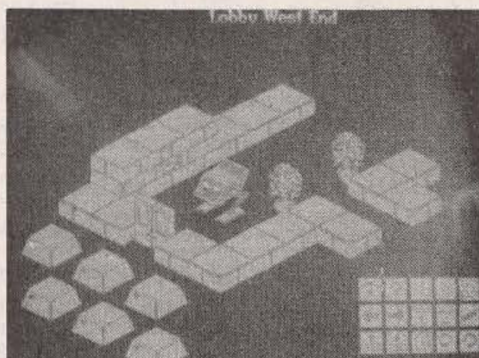
Grattis Kenneth!

Att AMOS är populär bland Sveriges Amigaägare råder det ingen tvekan om. Det har sålts över 3.000 AMOS till dags dato. Och gensvaret på vår AMOS-tävling blev över all förväntan. Redaktionen har formligen dränkts av bidrag, främst då spel gjorda med AMOS.

I nyttoklassen var det däremot betydligt sämre, framför vad gäller originalitet och utformningen. Redaktionen kunde faktiskt inte finna ett enda bidrag som var värd ett 1:a pris eller 3:e pris. Endast ett 2:a pris kunde delas ut! Beklagligt men sant.

Bättre var det som sagt i spelklassen.

- Oj! var allt en överraskad



Den vinnande 3D-spelet "Fallout" som Kenneth Eriksson

Kenneth Eriksson svarade, när vi per telefon meddelade att han vunnit förstapris i Datormagazins AMOS-tävling - en Londonresa!

Kenneth Erikson segrade med ett annorlunda 3D-spel, där man ska styra en robot genom en kärnkraftsanläggning som löper amok. Kenneth Eriksson är 22 år, utbildad ingenjör och arbetar normalt som PC-programmerare på ett företag i Norrland.

- Men jag föredrar att programmera på Amigan. Möjligheterna är mycket större när det handlar om spel.

Amigaägare har han varit i fem år. Hemma står det en A500 utrustad med 2.5 MB minne, monitor, sampler, digitaliserare, 82 MB hårddisk och printer.

- Jag skriver normalt en del nyttoprogram i Modula II på Amigan, avslöjar han. Men för spel föredrar jag AMOS.

Hans vinnande bidrag, Fallout, gjorde han tillsammans med kamraten Per Lindgren på en vecka.

Fallout är inte Kenneths första spel.

- Nej, jag har gjort 3D-spel på C64 tidigare och ville testa att göra ett på Amigan. Jag gillar själv 3D-spel, äventyrsspel och simulatorer som Railroad Tycoon och Sim City.

Vi på Datormagazin kan bara säga grattis till Kenneth och lycka till i London!

Christer Rindeblad

DE VANN

SPELKLASSEN

1:a pris gick till spelet Fallout, gjord av Kenneth Eriksson, Soldatgatan 3, 942 00 ÄLVSBYN. Tel: 0929-107 42. (En vecka i London med besök hos Mandarin Software)

2:a pris gick till spelet Jungle Bungle gjord av **Henrik Jönsson,** Nikolaigatan 12, 214 21 MALMÖ. Priset är AMOS 3D eller AMOS Compiler.

3:e pris gick till spelet Battle Tic-tac-toe, gjord av **Per Willför,** Mälbyv. 17 B, 722 33 VÄSTERÅS. Tel: 021-605 88. Priset är AMOS 3D eller AMOS Compiler.

NYTTOKLASSEN

2:a pris gick till Glosmästaren, gjord av **Jens Gustavsson,** Grepvägen 9, 633 69 ESKILSTUNA.

En fågelbok på CDTV

Med det förslaget tog Martin Persson från Umeå hem segern i Datormagazins CDTV-tävling.

Som förstapris får han därför en CDTV plus två valfria program. Grattis Martin!

Martin Persson från Umeå var inte ensam om idén med en fågelbok på CDTV. Men hans förslag var mest genomarbetat och utvecklat. Han föreslog att CDTV ska kunna visa olika fåglar med bild, man ska kunna höra deras läten i CD-kvalitét samt följa deras flyttvägar på kartor. En både realistisk och kommersiellt intressant idé.

Till **Martin Persson** kommer vi att överlämna en CDTV plus två valfria CDTV-program. Än en gång, grattis Martin Persson, bosatt på Stipendiegränd 14 B i Umeå.

Men vi har också tio tröstpriser i form av dataspel att dela ut. Och de går till följande personer:

Christer Larsson, Sågstugevägen 38 i Tullinge, sågs av juryn som en klar andrapristagare. Han föreslog en "djurbok" med informationstext, digitaliserade bilder och animeringar samt ljud och läten direkt från CD-skivan.

Christopher Florebrant, Kapplandsv. 15 i Finspång. Han vill se ett musiklexicon på CDTV med information och musik av olika grupper.

Jonas Andersen, Björkvägen 32, Trollhättan. Han vill att resebroschyrer ska läggas på CDTV.

Patrik Alexandersson, Jägersro Tuna L7 i Vimmerby. Patrik vill ha ett CDTV-program som visar vårt solsystem där man kan lära sig alla planeterna, deras månar mm.

Daniel Blomqvist, Sagovägen 17 i Kalmar. Han tycker CDTV ska användas för att informera om miljön, visa hur man handlar miljövänligt, naturfrågesport och vad vi kan göra för att rädda miljön. Något för Greenpeace kanske?

Per Ålund, Gisslabacken 27 i Älvängen. Han föreslog språkkurser där både ordlista och uttal av alla ord finns lagrade plus bilder från de aktuella länderna.

Nils Eriksson, Barrgatan 48 i Jörn, föreslog att man ska lagra alla golfsproffs i världen med fakta och tips från spelarna.

Anette Lindström, Idrottsv. 18 i Örebro, vill ha CDTV på jobbet där hon vill kunna söka i svensk byggkatalog med bilder på alla produkter.

Caroline Liewendahl, Sveavägen 138 i Stockholm, vill lägga klädedräktens historia med mönster på CDTV.

Rickard Wikberg, Kontrollv. 3 D i Falun vill ha körkortsutbildningen med vanliga trafiksituationer på CDTV.

RÄTT SVAR

Rätt svar på frågorna då? De kommer här:

A. CDTV betyder Commodore Dynamic Total Vision (X).

B. En CDTV kan lagra motsvarande 270.000 tätskrivna A4-sidor (X).

C. CD+G är vanliga CD-skivor med grafik (2).

D. Den berömda detektiven är Sherlock Holmes (1).

E. Med en A690 kan du förvandla din A500 till en CDTV (X).

F. När du köper en CDTV behöver du ockå en TV (1).

G. Menyerna styr du med en fjärrkontroll (2).

H. Chipet 390563-02 är kontrollchip för CD-ROM (2).

I. Lars Janssons favorittitel på CDTV är Psychokiller (X).

J. CDTV-PIP är en typ av genlock (2).

Tröstpriserna skickas till vinnarna per post. Grattis på er alla.

Brain Blastertävlingen avgjord

Nu är även vår tävling Brain Blaster avgjord. Vinnarna blev:

Daniel Öhman, Vargvägen 78, Umeå. **Christer Boedeker**, Musterivägen 7, Åland. **Zakhary Wikman**, Fänkålsg. 11, Angered. **Kristoffer Olsson**, Liljevägen 4, Dals Rostock.

Grattis på er alla. Priserna skickas per post. Och för er övriga, rätt lösning var: 1. IQ. 2. Två hjärnhalvor. 3. EEG.

ENKELT OCH LÄTT

SCSI-hårddiskar funkar

Min A590 hårddisk börjar bli full. Kan jag få några förslag på lämplig extra HD?

Jag

I stort sett skall det fungera med vilken SCSIhårddisk som helst. Den skall anslutas i den 25poliga kontakten på baksidan av din drive.

CB

Rätt sladd behövs

Jag har en laserskrivare som fungerar utmärkt till PC, men hur skall jag få den att fungera till en Amiga 500?

Clas E.

Oftast behövs det bara rätt sladd. De flesta skrivare kan emulera (låtsas vara) något välkänt märke. Har du inte postscript på skrivaren?

CB

Vad är en sampler?

Vad är egentligen en sampler? Vad används den till?

Henrik

En sampler tar ljud, från tex en bandspelare, och stoppar in dem i datorn. Du kan sedan spela upp dem ur datorn, kanske i ett musikprogram.

CB

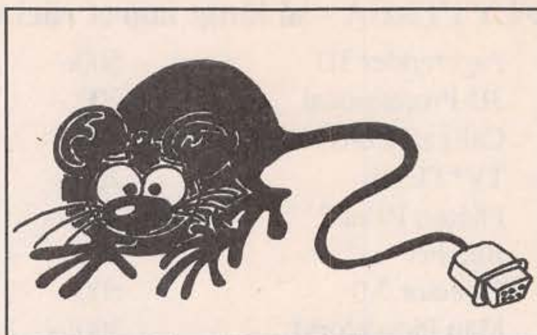
Här är telefonnumret

Jag undra om ni kan hjälpa mig att hitta nummret till en firma som säljer 16Mhz MC68000:ar?

Amiga trimmarn

Ett ställe som säljer dessa är Elfa AB. De har ordertelefon 08-735 35 35. Jag hoppas du vet att det inte räcker med att bara byta processor?

CB



Ett exemplar oäkta optisk mus. och den kan inte koda av ett rutnät på en musmatta

En äkta optisk mus?

Är Golden Images optiska mus en "äkta" optisk mus som kodar av ett rutnät på en musmatta? Är den värd 695 kr?

Anders Karlsson

Den är "äkta", och jag tycker att det är värd merkostnaden. (Själv använder jag en Boing optisk mus).

CB

Döda inte hämningslöst

Varför försvinner spelen när jag tar bort virus? Virusvarnarprogrammet säger: Danger! The disk in DF0: has nonstandard boot code. Då väljer jag remove it. Men sedan fungerar inte spelen!

Spel har ofta ett speciellt bootblock som, mycket riktigt, inte är standard. Dessa innehåller någon form av loader som MÅSTE finnas där för att spelet skall kunna ladda. Man skall därför inte hämningslöst döda allt som inte är standardbootblock!

CB

Prata med Mac och PC

Finns det mjukvara för överföring av filer mellan Amiga, Macintosh, Atari ST och PC?

JH

Det finns, men du blir tvungen att köpa flera olika paket. För att konvertera MacIntoshfiler blir du till och med tvungen att köpa en speciell drive. Programmen (och hårdvaran) heter: Amiga <>Mac, "Mac2Dos"; Amiga <> PC, "Dos2Dos" eller "CrossDos'. ***(Dessutom finns det ett alldeles utmärkt PD-program som heter MessyDos. Det klarar dock inte äldre Atari-disketter, vilket Dos2Dos och Crossdos gör. Red Anm)***

CB

Pinne 6 till pinne 12

Jag har byggt "fyrspelsadaptern" som ni hade i nummer 17 1990. Tyvärr fungerar inte Joystick 3:s fireknapp. Varför?

Bernt H

Det blev ett litet tryckfel. Vi skrev om det i numret efter, men det var nog många som missade det. Joystick 3:s pinne 6 skall gå till parallelportens pinne 13.

CB

LÅT DATORMAGAZINS EXPERTPANEL hjälpa dig!
Skicka dina frågor och undringar till Datormagazin, Box 6688, 113 84 S tockholm. Märk kuvertet "Min Amiga-fråga". RING INTE HIT MED DINA FRÅGOR!!!
Du får gärna vara anonym i tidningen. Men vi måste ha ditt riktiga namn och adress samt telefonnummer om det är något vi undrar över.

128:an LEVER



AV ANDERS REUTERSWÄRD

GEOS-sensation

GateWay är här! Ett utförligt test kommer i DatorMagazin under hösten, men jag tänkte här ge en liten förhandstitt.

GateWay har länge annonserats av Creative Micro Designs, och var från början bara tänkt att bli en patch till GEOS för att möjliggöra användning av CMDs hårddisk och RAMLink. Men under utvecklingsarbetet har GateWay vuxit och blivit en ersättning för GEOS DeskTop, ett helt nytt system som är GEOS utan att vara GEOS, om ni förstår vad jag menar. Borta är DeskTopens sidor med sina ikoner, i stället visas alla filer i kolumn med sina namn, ikonen får man bara se om man tittar på filinfon.

Rullgardinsmenyerna är annorlunda och hela skärmlayouten likaså.Det är ingen idé att skaffa GateWay till ett GEOS-system med bara en eller två diskdrivar. Men finns ett expansionsminne på minst 512k, eller ännu hellre en RAMLink med några meg, eller kanske en hårddisk, ja, då får GEOS nya dimensioner och en helt ny hastighet. Och tänk att kunna ha en ramdisk eller hårddiskpartition på upp till 16 Mbyte och att ha tillgång till tre aktiva diskdrivar på en gång! Aldrig mer några minnesutrymmesproblem. Plus "multitasking"! Den är inte äkta, men avgjort en höjdare ändå. Två applikationer, t ex GeoWrite och GeoPaint, kan vara igång samtidigt och växling sker med en enkel knapptryckning. Att vänja sig vid det nya filpresentationssystemet är svårt, det känns inte alls lika enkelt och överskådligt som den gamla DeskTopen. Synd att man inte valde att behålla den biten.

Men annars är GateWay definitivt värt pengarna, och resten är nog mest en vanesak. Säljs i Sverige av GEOService. Jag avslutar med en efterlysning: Micke H, som skickade ett brev med frågor om din REU, skicka din adress också, så kanske du kan få svar.

Minimal skillnad på C64-C&C64II

1. Vad är skillnaden mellan C64-C och C64-II. Vilken är den omarbetade med nya chip?

2. Hur kan man skilja på dem utan att öppna datorn?

3. Har de olika text på tangentbordet (t.ex CTRL och CONTROL)?

4. Kan hastigheten ändras till 2 MHz i den omarbetade (8500) C64 med POKE 53296,1?

Fredrik

1. Det är ingen skillnad på dessa modeller, utan det är exakt samma dator som har fått två olika namn. Denna nya modell av 64:an kom redan i början på 1986, och skiljer sig från den gamla grå-bruna genom att den har nytt skal och har lite andra komponenter. Se även Datormagazin 2/86.

3. Texterna på tangentbordet kan alltid variera. Det beror på när och var datorn är gjord, så det är inget att bry sig om.

4. Nej! Detta kan man bara göra på 128:an, eftersom den från början har en 2 MHz klocka inbyggd som man utnyttjar i 80-kolumnsläge.

Mac

Kopiering kräver program

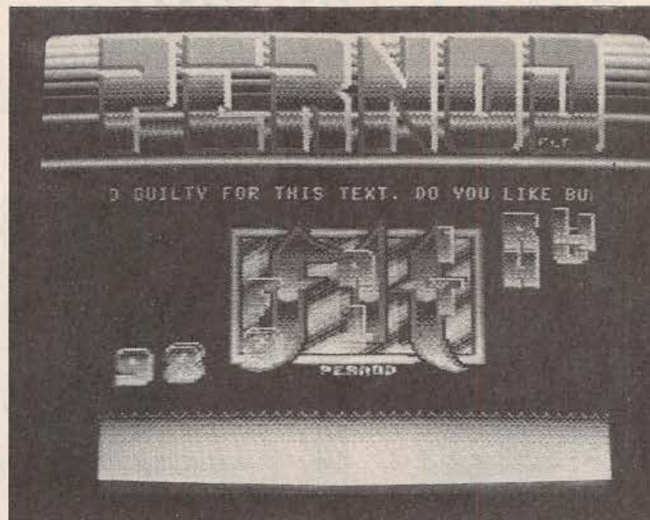
1. Vad ska man skriva för att kopiera en hel diskett på 64-:an?

2. Vad ska man skriva för att kopiera ett program (inte ett original) på diskett. När driven börjar att snurra efter det att man har startat det med RUN? Det går inte att skriva LOADnamn,8,1.

Fra Norge

Det finns inget kommando som kan göra dessa kopieringar. Du behöver i stället något kopieringsprogram. Men beroende på kopieringsprogram, kopieringsskydd och hur programmet är lagrat kan man få problem under kopieringen. Då är det bara att prova med ett annat program. Kom ihåg att du bara får göra säkerhetskopior på köpta program.

Mac



Ett exempel på hur ett demo ser ut. Närmare bestämt Fairlight.

Rengör bandstationen

Ciao, ciao DMz!

Jag har några frågor som jag hoppas att ni kan besvara:

1. Kan man köra ett rengöringsband i bandstationen?

2. Hur gör man ett demo?

"Mr Psyko i Skåne"

1. Man både kan och bör köra ett rengöringsband i bandstationen, lite då och då. Precis som en vanlig kassettbandspelare blir även tonhuvudet på bandstationen smutsigt efter ett tag. Rengör därför bandstationen på samma sätt som du gör med kassettbandspelaren.

2. Ett demo är ett program som enbart visar grafik och musik. Det skriver man i maskinkod eller assembler, och försöker samtidigt utnyttja datorns resurser till max!

Mac



1541 säker diskettstation

Hej!

1. Jag har en C64 och har tänkt köpa en 1541-II. Är den bra eller finns det någon annan bra för 1000-1700 kr?

2. Är Action Replay värd över 500 spänn?

3. Kan man göra en reset med den?

Tack på förhand.

S.E. Johansson

1. Det går i princip bra med vilken diskettstation som helst. 1541 är dock den säkraste att köpa, om man vill vara säker på att alla program fungerar och laddar in utan problem.

2. Om du bara ska använda den för att göra en reset med den, så är den definitivt inte värd priset. Men om du ska utnyttja någon av de många andra funktioner som finns på den, så är den i högsta grad värd priset.

Mac.

Hur får jag mindre bilder?

1. Hur gör jag för att bilderna ska bli mindre när jag skriver ut dem med MPS-1250?

2. Finns det något program för 128/64 som med hjälp av en videokamera kan lägga in bilder i datorn, och sedan kunna experimentera med dem? Eventuellt kunna skriva ut dem? Hur mycket kostar ett sådant program? Kan man på något sätt skriva ut videobilder på en skrivare?

3. Kan disketten skadas om man tar ut den medan den laddar?

4. Kan man skriva i färg med MPS-1250?

Mathias

1. Genom att ställa om skrivarens upplösning kan du få ner storleken.

2. Det bör nog finnas, men jag vet inte var, när och hur du får tag i ett sådant tillbehör. Försök få tag på en tysk C64-tidning, de brukar annonsera om det mesta!

3. Ja, det kan både bli skador på disketten och diskettstationen, om du tar ut en diskett medan den röda (el gröna) lampan lyser. Gör aldrig om det!

4. Jajamensan, i de två färgerna svart och vitt. Fler färger än så kan du inte få.

Mac

Från ritprogram till Basic

Jag är en C128D-ägare som har några problem. Om jag gör en bild i 128-läge i ett ritprogram tex Microillustrator och sen gör en Binary Save av bilden. Hur får jag sen fram bilden i Basic? Det är med BLOAD, men jag vet inte till vilket banknummer och till vilken startadress jag ska ladda bilden för att kunna visa bilden med GRAPHIC. Tack på förhand.

Tobbe

Du sparar en bild på C128:an med kommandon 'BSAVE "filnamn",B0,P7168 TO P16384' och laddar in den igen med 'BLOAD "filnamn",B0,P7168'. Innan du laddar in bilden igen får du inte glömma kommandot GRAPHICS.

Mac

POSTORDER
NYTT TEL: 08-15 45 40

DG Computer

POSTORDER
NYTT TEL: 08-15 45 40

Kvalitet till lägsta pris, ring alltid oss sist för bästa affär

Oslagbara hårddiskpaket för Amiga 500, 2000

Grand Slam

- En av marknadens absolut snabbaste SCSI kontroller, snabbare än tex. Supra och GVP series II enligt Amiga World 7/91.
- Plats för 8Mb fastrm direkt på kortet
- Autoboot under 1.3 och 2.0
- 100% Amiga dos kompatibel
- Extra parallell port för att slippa koplingsboxar
- Laddar upp till 2Mb per sek.
- Finns för både Amiga 500 (extern låda) och Amiga 2000 (hardcard)
- Levereras helt kompletta och installeras på några minuter
- Nu lämnar vi två års garanti på alla våra hårddiskar

Endast kontroller utan hårddisk:
Grand Slam 2000 2.795:-
Grand Slam 500 3.395:-
Fastram till Grand Slam:
995:- / 2Mb

Trumpcard

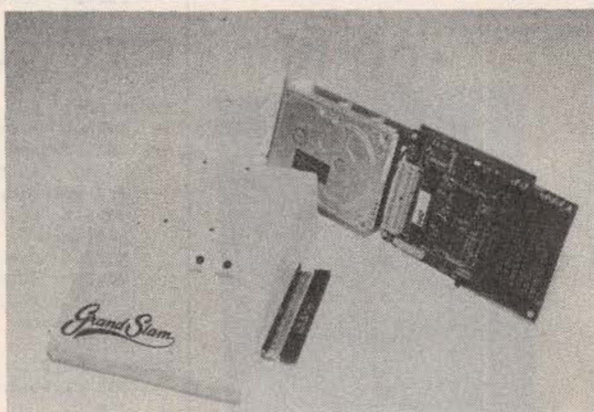
- En snabb och mycket prisvärd SCSI-kontroller för både Amiga 500, 2000
- Laddar upp till 1Mb per sek.
- Expanderbar till 4Mb fastram (separat minneskort)
- 2 års garanti

Trumpcard 2000 1.195:-
Trunpcard 500 1.995:-

Trumpcard Pro

- Samma SCSI kontroller som Gran Slam .
- Expanderbar till 4Mb fastram, (separat minneskort)

Trumpcard 2000 pro 1.795:-
Ttumpcard 500 pro 2.595:-
Minneskort förTruncard 500 och Trumpcard 500 Pro 1.195:-
Med 2Mb 1.995:-, 4Mb 2.995:-



Vi har också
Supra
GVP
Till mycket
låga priser!!!

	Endast hårddisk	Grand Slam 500	Grand Slam 2000	Trumpcard 500	Trumpcard 2000	Trumpcard 500 Pro	Trumpcard 2000 Pro
Fujitsu 45Mb	2.795:-	5.995:-	5.395:-	4.795:-	3.995:-	5.295:-	4.495:-
Quantum 52Mb LPS	3.495:-	6.495:-	5.895:-	5.295:-	4.495:-	5.795:-	4.995:-
Segate 85Mb	3.995:-	6.995:-	6.395:-	5.795:-	4.995:-	6.295:-	5.495:-
Fujitsu 90Mb	4.195:-	7.495:-	6.895:-	6.295:-	5.495:-	6.795:-	5.995:-
Quantum 105Mb LPS	5.495:-	8.495:-	7.895:-	7.295:-	6.495:-	7.795:-	6.995:-
Quantum 210Mb	8.995:-	12.295:-	11.695:-	10.995:-	10.095:-	11.495:-	10.595:-

Nu säljervi även Amigor och kompletta system till mycket bra priser!!!



Pris exempel: Amiga 2000C, 1Mb Chipram , 2Mb Fastram, 45Mb hårddisk och Sv-manualer. InstalLerat och klart 13.995:-

Datorer:
Amiga 500
Amiga 2000
Amiga 3000

Monitorer:
Philips 8833-II
Comm. 1084S

Vi kan hårdvara ring oss

Demo ex: Amiga 3000
25Mhz, 2Mb chipram
52Mb hårddisk 21.995:-
Exkl. mons

Varför DG Computer:
1 års garanti (vissa varor 2år)
Korrekta och snabba levranser, 3-5 dagar om ej annat angivits vid order
2 veckors returrätt

DG Computer
Surbrunsgatan 39
S-113 48 STOCKHOLM
Tel: 08-15 45 40 Fax: 08-792 56 61
T-banestation Rådmansgatan
Frakt tillkommer
Moms ingår där ej annat angivits

Varning för virusvarnaren (Amiga)

I Tips och Trix i nummer 14 fanns det ett litet bygge som ska varna när ett virus försöker skriver på disketten. Tyvärr så stämmer beskrivningen inte riktigt överens med det som verkligen händer. I texten står att lysdioden ska lysa när ett virus försöker skriva på diskettens bootblock, men dioden lyser hela tiden och blinkar till när ett program vill skriva till bootblocket.

För att få det hela rätt behöver man bara klippa bort dioden som sitter på pin 15. Nu lyser dioden när något skriver till bootblocket, t.ex. ett virus, men även kommandon ''install'' och ''format'' skriver på bootblocket.

(Tack för rättelsen, Peter K.)

100 kr

Petter Jalvinger
Billdal

Bort med disken (Amiga)

De flesta som har en hårddisk har säkert blivit irriterade över att ett antal program (i huvudsak spel) inte fungerar ifrån hårddisken. Oftast bara för att programmet absolut vill komma åt en fil på ''df0:''. Med ett litet trix kan man lura programmet. I CLI ska du skriva följande:

```
assign df0: remove
assign df0: <nytt bibliotek>
```

Genom detta tror programmet att det letar på disketten i df0: fast det hämta filerna från hårddisken. Tricket fungerar naturligtvis bara med program som arbetar under operativsystemet.

Natan Pils

100 kr

Snabbare kopiering (Amiga)

Många har säkert råkat ut för att det tar upp till en kvart att kopiera in en diskett på hårddisken. Om man har mer än 1 Meg extraminne finns det en lösning på problemet. Mounta en RAD-drive som har samma storlek (HigCyl=79) som en diskett och använd diskcopy för att kopiera disketten till den. Kopiera nu från RAD till hårddisken med copy eller ett program typ DiskMaster. På det sättet kan man tjäna mycket tid (det tar ca 2-3 min. att kopiera in en hel diskett med många småfiler, något som normalt kan ta mer än 15 min.)

David Hedbor
Tranås

100 kr

100 kr

Stoppa Amigan

På den gamla goda tiden när man programmerade C64 behövde man inte tänka stort när man skulle programmera en vänteloop.

```
10 FOR I = 1 TO 2000 : NEXT
```

Men hur gör man det på Amigan? Det rätta svaret är: ''Inte alls!''. Väntloopar är tabu på Amigan. De tar bara processortid och det är dumt i dator med multitasking.
Lösningen på problemet är funktionen ''Delay()'' ur DOS.library. I ''C'' löser man det enkelt genom:

```
Delay (Time);
```

Med Delay-funktionen stannar programmet för Time/50 sekunder. Fördelen är att hela den tiden kan andra tasks utnyttja processorn.

Karl Wahlberg

Fel upplösning (Amiga)

Många har säkert irriterats över att Amigan ibland tror att den står i Amerika och därför bara kan starta med NTCS-upplösningen, dvs 200 rader på skärmen istället för 256. Här kommer lösningen: Programmet ser efter vilken typ av skärm som kommer att öppnas. Om det är en NTCS-skärm så blinkar skärmen till en sekund och datorn bootas om.

```
Supervisor= -$1E
CloseLibrary= -$19E
OpenLibrary= -$228

S:  DC.B     'DOS',$00
    DC.L     $C1CBEBEC
    DC.L     $00000370

    BSR.S    ProgStart              ;Hoppa till huvudprogram
    LEA Resname(PC),A1              ;Normal bootrutin...
    JSR -$0060(A6)
    TST.L    D0
    BEQ.S    Error
    MOVE.L   D0,A0
    MOVE.L   $0016(A0),A0
    MOVEQ    #$00,D0
Ende:   RTS
Error:  MOVEQ    #-$01,D0
    BRA.S    Ende

Resname:
    DC.B     'dos.library',$00

ProgStart:
    MOVE.L   4,A6
    LEA GFXName(PC),A1
    MOVEQ    #0,D0
    JSR OpenLibrary(A6)             ;Öppna graphics.library
    MOVE.L   D0,0                   ;Spar graphics-base
    BEQ Exit
    MOVE.L   0,A1                   ;graphics-base till A1
    MOVE.W   $CE(A1),D0
    CMP.W    #1,D0                  ;Testar om NTSC
    BEQ Reset                       ;I så fall hoppa till resetrutin

Exit:   MOVE.L   0,A1               ;Hämta graphics-base
    JSR CloseLibrary(A6)            ;Stäng graphics.library
    CLR.L    D0
    RTS                             ;Tillbaka till bootrutin

Reset:  MOVE.W   #$FFFF,D0
Blink:  MOVE.L   $DFF006,$DFF180    ;Blinkar skärmen
    DBF D0,Blink

    MOVE.L   $04.W,A6               ;Resetrutin...
    LEA ResetCode(PC),A5
    JSR Supervisor(A6)
ResetCode:
    LEA 2,A0
    RESET
    JMP (A0)

GFXName:
    dc.b     'graphics.library',0
    BLK 1024,00                     ;Nollor så att checksummen stämmer
```

250 kr

Programmet är en bootrutin. efter kompileringen installeras det på bootblocket med kommandot ''WS''. På förfrågan om ''RAM ptr'' svarar man ''s'', ''Disk ptr'' ska vara ''0'' och ''Lenght'' ska bli ''2''.

Fredrik Hall
Ronneby

Tjäna 1.000 kronor...

Tips och trix är en avdelning med små råd från läsare. Skicka in dina favorittrix, knep, algoritmer, programsnuttar. Allt som du tycker att världen borde känna till.

De bästa bidragen publiceras och får en belöning. Vi betalar mellan 50—1.000 kronor för dina bästa tips och trix i form av presentkort.

Skicka dina bidrag till:

Datormagazin, Karlbergsvägen 77-81, 113 35 Stockholm.

Märk kuvertet "TIPS &TRIX". *P.S. Glöm inte ditt namn, adress och telefonmummer!*

MIDI-workshop, del 5

Sequencers

Sequenserprogrammet är grunden i varje Midisystem. Men vilket ska man välja? Datormagazin lotsar dig genom programdjungeln.

Jag har tänkt att i denna del av artikelserien berätta om de marknadsledande musikprogram som finns att välja på. Eftersom det är väldiga mängder information som bör presenteras gör jag det i form av en tabell. Det blir då lätt att jämföra programmen punkt för punkt.

Först en liten genomgång av de olika rubrikpunkterna. Under rubriken "Allmänt" hittar du grundläggande information, som t ex antal spår sequensern jobbar med, och varje tons upplösning. Även arbetssättet, vilket är nog så viktigt, beskrivs. Byggs låtar upp med sekvenser, hela spår eller vad?

Håll takten

"Metronom" berättar allt om detta viktiga verktyg. Går det att få synthen att ge ifrån sig metronomljud? Kan man få skärmen att blinka?

"Inspelning & Avspelning" tar upp några funktioner som man ofta använder eller vill ha. Det kan exempelvis vara viktigt att veta om man kan få Amigan att låta. Kanske man vill "Loopa" för att lägga på fler toner? Ibland kan man markera olika ställen i sin sekvens/sång, för att sedan kunna hoppa dit genom att bara trycka på en knapp.

"Step Recording", förutsatt att det finns, kan utnyttjas för att steg för steg spela in noter. Det kan verkligen rädda den dag när rytmkänslan har gått och lagt sig. Eller man kanske bara vill spela in en sekvens som är fysiskt omöjlig att spela.

Klipp och klistra

"Editor" är den sektion som du använder för att ändra i redan inspelat material. Klipp och klistra är ju vanliga verktyg i ordbehandling, och även inom musiken är de en välsignelse. "Undo" vill man inte helfer leva utan. Här hittar du även information om hur editorn fungerar. Det

Forts på sid 46

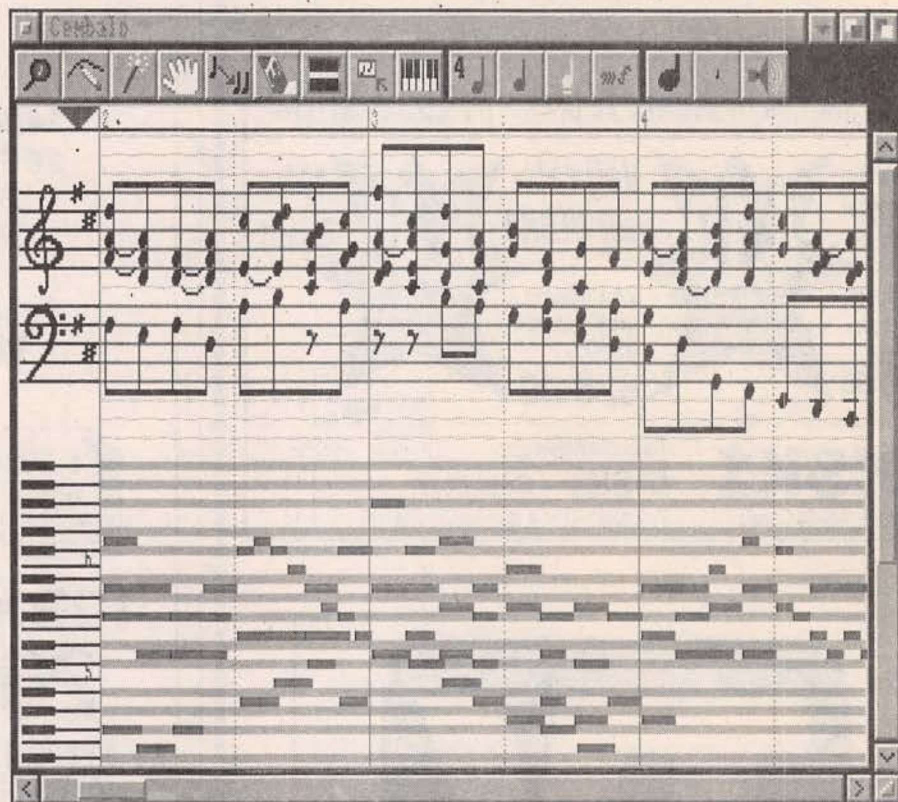


Bild 1 (Bars N' Pipes): Här kan du se klassisk noteditering och pianorulleeditering. Vilket man föredrar är upp till var och en.

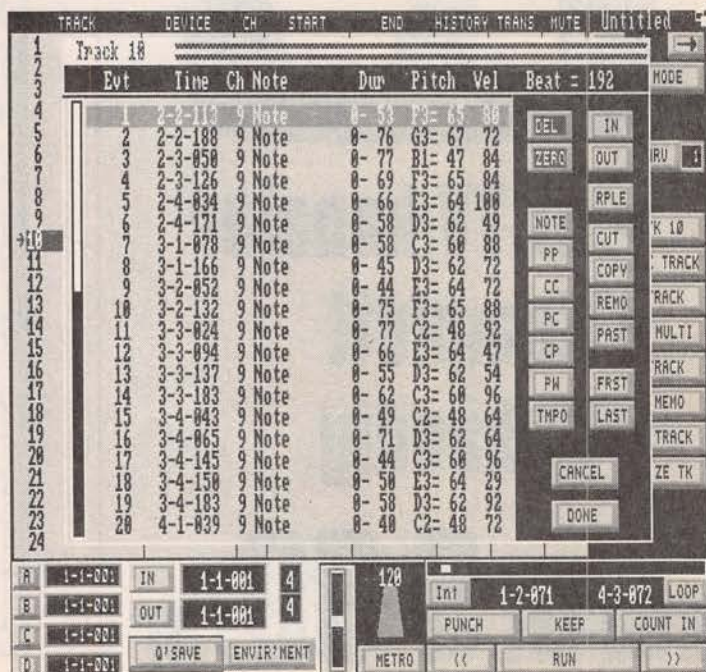


Bild 2 (Harmoni): Eventeditering som bara består av siffror och bokstäver.

Forts från sid 44

finns ett flertal alternativ som används. I en "event"editor presenteras alla noter som bokstäver och siffror. "Pianorulle" heter en annan populär modell. I denna ser man oftast en representation av ett keyboard i vänstra marginalen och ett tonfält till höger där noter ser ut som små "Blippar". "Grid" är ett rutnät vari man ritar noter med musen. Den i mitt tycke bästa (för allt utom trummor) är klassisk noteditering.

"Kvantisering" rättar till felspelade noter och lägger allt till rätta. Även här finns det viktiga skillnader. Kvantiseras det före eller efter inspelningen. Vad kan man kvantisera?

Kopiera och transponera

"Globala funktioner" berättar om handlingar som påverkar hela spår, sånger eller sekvenser. Kopiering, mixning och transponering är några av dessa. Transponering låter dig byta tonart utan att spela in alltihop igen. "Programchange" låter dig byta ljud på ett helt spår.

"MIDI och sync" listar saker som kan vara viktiga för kommunikationen mellan datorn och synthen. Har man skaffat sig en synth med "polypressure" är det ju en fördel att programmet klarar av att hantera det. Om man vill kunna flytta sina sånger till andra program eller datorer måste musikprogrammet man jobbar i klara av att skriva (och helst läsa) enligt något av de de standariserade MIDIfile-formaten.

Koppla vidare

Om man vill koppla ihop datorn med andra sequencers är det viktigt att programmet klarar "SPP". Detta används för att man ska kunna stanna eller spola framåt eller bakåt i sekvensen utan att den andra sequensern kommer till fel takt. SMPTE heter en form av synkronisering som är nödvändig om man ska jobba med film eller video. Istället för att räkna steg per kvartsnot (PPQN), är det fråga om bilder, sekunder, minuter och timmar. Det går nämligen tjugofem bilder per sekund i video, vilket är den minsta syncbit man då måste anpassa sig till.

"Extra" är en del smågodis som de olika programmen kan. Det kan t ex vara en "MIDImixer". Flertalet instrument kan nämligen ta emot MIDIdata som reglerar volym- och panoreringsinställningar för de olika ljuden. Effekter är saker som egentligen är lite udda, men ibland kan vara ganska roliga. Om jag tar ett MIDIecho som exempel, så fungerar det så att det sänder ut samma not-på och not-av data flera gånger, varje gång med svagare volym. Resultatet blir ett ganska naturligt avklingande eko.

Jag har avsiktligt inte tagit med några priser då dessa kan variera väldigt mycket beroende på var man köper sitt program. Det är bättre att själv kolla priset i annonserna eller ringa runt. Flera av programmen såldes dessutom förut av "HK-elektronik" som inte längre finns.

Christer Bau

Namn	Bars n' Pipes	B&P Prof	KCS 3.5	Tiger Cub	Harmoni	Pro 24	Music-X
Tillv.	Blue Ribbon	Blue Ribbon	Dr T's	Dr T's	Disc Company	Steinberg	Microillusion
ALLMÄNT							
Ant. tracks	ing. begr.	ing. beg.	48	12	24	24	---
Ant. seq.	---	---	128	---	72	ing. beg.	250
Ant. sång.	1	1	16	1	1	1	1
Track längd	ing. beg.	ing. beg.	ing. beg.	ing. beg.	ing. beg.	ing. beg.	---
Seq. längd	---	---	ing. beg.	---	ing. beg.	ing. beg.	4096takter
Sång längd	ing. beg.	ing. beg.	100 segm.	ing. beg.	72 segm.	ing. beg.	ing. beg.
Upplösning	192PPQN	192PPQN	240PPQN	240PPQN	192PPQN	96PPQN	192PPQN
Arb. sätt.	Tracks,sång, ABA	Tracks,sång, ABA	Tracks,seq, sånglist,sång	Tracks,sång	Tracks i seq, sånglist,sång	Seq,seq i tra. sångtr.,sång	Seq.,Songlist, sång
Kopierskydd	Nej	Nej	Nej	Keydisk	Nej	Dongle!	Nej
METRONOM							
Hörbar	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Nej
Synlig	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Nej
Internljud	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Nej
MIDI	Ja	Ja	Ja	Nej	Ja	Ja	Nej
MIDI kanal	Ja	Ja	Ja	Nej	Ja	Ja	Nej
MIDI not	Ja	Ja	Ja	Nej	Ja	Ja	Nej
MIDI vel.	Nej	Nej	Ja	Nej	Ja	Nej	Nej
INSPELNING & AVSPELNING							
Realtime inspelning	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Step insp.	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Amiga ljud	Extra	Extra	Ja	Ja	Nej	Nej	Ja
Auto Rec.	Nej	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Nej
Count in	2takter	Varierbar	Varierbar	Varierbar	2 takter	Varierbar	Varierbar
Loop	Insp/Avsp	Insp/Avsp	Insp/Avsp	Insp/Avsp	Insp/Avsp	Insp/Avsp	Insp/Avsp
Cue mark.	4	4	6	1	1	10	0
Punch	Man	Man/Auto	Man/Auto	Nej	Man/Auto	Man/Auto	Man/Auto
Mute	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Solo	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Group	Ja	Ja	Nej	Ja	Ja	Nej	Nej
MIDI-Thru	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Eventfilter	Alla	Alla	Ch,Aft,Ctrl	Ctrl,Aft	Alla	Alla	Alla
Keymap	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Ja
Rechanalize	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Overdub	Ja	Ja	Ja	Nej	Nej	Nej	Ja

	Bars n' Pipes	B&P Prof	KCS 3.5	Tiger Cub	Harmoni	Pro 24	Music-X
MIDIfeedback	Ja	Ja	Nej	Nej	Nej	Ja	Nej
Tidsvisn.	Tkt.	Tkt,Ms,MTC, SMPTE	Tkt,Ms,SMPTE	Tkt,Ms	Tkt,Ms	Tkt,Ms,MTC, SMPTE	Tkt,Ms
Lustigheter	MultiMIDI	MultiMIDI	---	---	---	MultiMIDI	---
			STEP REC				
Tid	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Tonlängd	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Velocity	Ja	Ja	Ja	Nej	Ja	Nej	Nej
Stepping	Aut/Ackord	Aut/Ackord	Aut/Ackord	Aut/Ackord	Man/Aut/Ack	Man/Aut/Ack	Man/Aut/Ackord
			EDITOR				
Sort	Piano/Grid	Pia/Gr/Event/Not	Event	Grid	Event	Piano/Event	Piano/Event
Cut/Copy/Paste	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Mixning	Nej	Nej	Ja	Nej	Ja	Nej	Nej
Splitta	Nej	Nej	Ja	Ja	Ja	Nej	Nej
Timereverse	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Nej	Nej
Comp/Exp	Nej	Nej	Ja	Nej	Nej	Ja	Nej
Undo	En	Flera	En	En	En	Flera	En
			KVANTISERING				
Inspelning	Ja	Ja	Ja	Ja	Nej	Ja	Nej
Avspelning	Ja	Ja	Nej	Nej	Nej	Ja	Nej
Efterkvant.	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Not på	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Not av	Ja	Ja	Nej	Nej	Nej	Ja	Ja
Längd	Nej	Nej	Ja	Nej	Ja	Ja	Ja
			GLOBALA FUNKTIONER (Tracks,Seq)				
Transpose	Ja	Ja	Ja	Nej	Ja	Ja	Ja
Timesift	Ja	Ja	Ja	Nej	Ja	Ja	Ja
Spårbyte	Nej	Nej	Ja	Ja	Nej	Nej	Nej
Kopiera	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Splitta	Ja	Ja	Ja	Nej	Ja	Ja	Ja
Mixa	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
			MIDI & SYNKRONISERING				
PolyPress.	Ja	Ja	Ja	Nej	Ja	Ja	Ja
Sysex	Ja	Ja	Ja	Nej	Ja	Ja	Ja
MIDIstd.fil	1 L/S SMUS	1 L/S SMUS	0,1 L/S	0,1 L/S	1 L/S SMUS	0,1 L/S SMUS	INGA!
MIDIClock	Sänd/Ta mot	Sänd/Ta mot	Sänd/Ta mot	Sänd	Sänd/Ta mot	Sänd/Ta mot	Sänd/Ta mot
Song Point.	Nej	Sänd/Ta mot	Sänd/Ta mot	Nej	Ta mot	Sänd/Ta mot	Sänd/Ta mot
MTC	Sänd/Ta mot	Sänd/Ta mot	Nej	Nej	Nej	Sänd/Ta mot	Ta mot
SMPTE	Sänd/Ta mot	Sänd/Ta mot	Sänd/Ta mot	Nej	Nej	Sänd/Ta mot	Ta Mot
			EXTRA				
MIDImixer	Nej	Ja	(extra)	Nej	Nej	Ja	Nej
Styrning, fr+pr	Ja	Ja	Nej	Nej	Nej	Ja	Nej
Effekter	Mängder	Mängder	Nej	Nej	Nej	Ja	Nej
Övrigt	Sångtexter i prog	Sångtexter i prog	---	Nottryck,trumset-	---	---	Librarian

Och vad betyder det då?

När det står *"ing beg"* betyder det inga begränsningar. Med det menas att det är mängden tillgängligt minne som avgör "hur många".

Förkortningen ***PPQN*** står för Parts Per Quarter Note, alltså antal steg per kvartsnot. Ju fler desto bättre.

ABA heter Bars N' Pipes sätt att göra "snitt" tvärs igenom ett eller flera spår, för att sedan möjliggöra omflyttning.

Under ***"Tidvisning"*** finns några kryptiska förkortningar, nämligen dessa:

Tkt = Takt

Ms = Minuter/sec

MTC = MIDI Time Code

SMPTE = Det visas i formatet Tim:Min:Sec:Bilder

MultiMIDI under "Lustigheter" innebär att programmet klarar av flera MIDIportar med extra hårdvara.

L/S under "MIDI" betyder att programmet klarar att läsa resp. skriva.

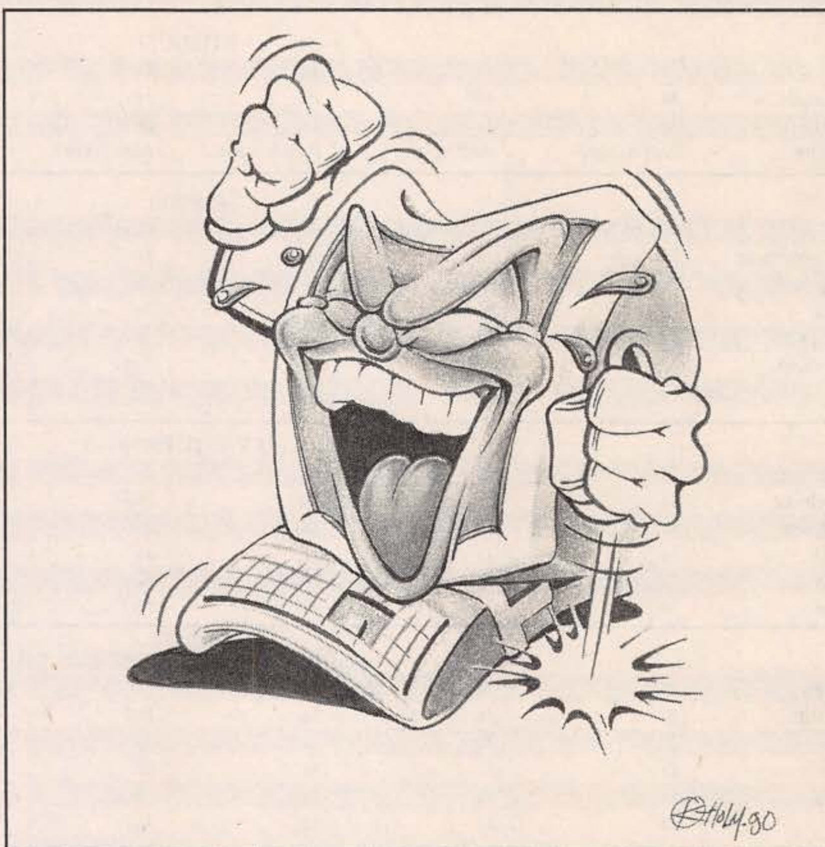
MIDI-artikelserien innehåller avsnitten:

MIDI DEL 1	**MIDI DEL 4**
Historien bakom MIDI-standarden. Teknisk beskrivning av MIDI-portarna på en synth.	MIDI-program som behövs för att komma igång; sequencer, editorer m.m.
MIDI DEL 2	**MIDI DEL 5**
Så här fungerar MIDI i praktiken. MIDI-språket som gör att synthar kan kommunicerar mellan varandra.	Stor översikt över alla sequencerprogram med jämförelsetabell över alla funktioner.
MIDI DEL 3	**MIDI DEL 6**
MIDI-hårdvaran. Översikt över lämpliga syntar och tillbehör för både proffset och nybörjaren.	MIDI-grejor du kan bygga själv. Tips&Trix samt kompletta bygg-beskrivningar.

C64

De stora kraschernas diskett

Lär dej sköta din C64:a med STOCCs PD-diskett C64.114. Eller ännu hellre —formattera om den och ha den till annat.



Om det till äventyrs finns någon 64-ägare som inte vet hur han/hon ska hantera sin maskin och dessutom är väl bevandrad i engelska språket kanske STOCCs PD-diskett C64.114 kan komma till någon nytta.

Hela disketten upptas av ett enda program i flera delar, C64 Training Kit, en interaktiv självstudiekurs. Från en meny kan man välja vilken av datorns olika enheter man vill lära sig mer om, varefter man leds genom de olika avsnitten med exempel som ska fyllas i och frågor som ska besvaras.

Det första avsnittet handlar om tangentbordet, och när man har lärt sig att det blir ett N när man trycker på N och att det inte händer någonting alls när man trycker på Shift, så kraschar programmet.

Ny inladdning och över till nästa sektion som handlar om diskdriven. Här får man lära sig att stoppa i disketten genom att förflytta en diskett över skärmen med hjälp av cursortangenterna!

Sedan följer övningsexempel på LOAD och SAVE och lite andra kommandon. Samt om de olika filtyperna program, sequential och random. Vad det sistnämnda är får ni nog fråga programmakarna om, för på Commodore vet de nog inte.

Det tredje avsnittet är benämnt System Concepts och här får man veta lite om RAM och ROM, CPU, SID och VIC. En rent teoretisk genomgång utan några övningsexempel.

Avsnitt fyra heter Immediate Mode och lär ut dessa kommandon. Aktiv övning på skärmen tillsammans med en hacker vid namn Joe ska hjälpa till här, men tyvärr dyker programmet när man klarat av LIST och håller på med RUN. Så det får bli omstart igen.

I Program Mode får man lära sig att programmera. En synnerligen avancerad utbildning som inleds med AND, OR och NOT. En något märklig start för att vända sig till nybörjare, och sedan blir det inte så mycket mer. Det hela utmynnar i att man sedan ska skaffa sig sin fortsatta programmeringsutbildning i nästa del av kursen, som säljs separat.

Avsnitt sju handlar om skrivare. Troligtvis, det heter i alla fall Printer, men maskinen tvärstannar innan det hela ens har börjat. Efter en ny omstart kan man så ge sig på de sista två delarna, Graphics och Sound. Här får man sig till livs en massa ganska avancerad teori om VIC- och SID-kretsarnas användning, med sprites och ljudprogrammering och allt. Sedan är det slut. Tack och lov.

Den som tycker att ovanstående omdömen låter spydiga och lätt ironiska har alldeles rätt. Jag kan inte hitta på något som helst skäl att skaffa eller använda den här disketten. Det skulle i så fall vara att grafiken på sina håll är ganska bra. Men när det hela inte ens fungerar som det ska så är det absolut inte värt ens 35 kronor. Skräp. Ni som redan råkat köpa den kan ju alltid formattera om den och ha den till annat.

Anders Reuterswärd

Här kan du beställa PD-programmen!



Ring inte Datormagazin om du vill beställa PD-programmen. Fyll i stället i den här kupongen. Genom ett specialavtal med Stockholms Computer Club (STOCC) får Datormagazins läsare köpa PD-disketter proppade med program för 35 kronor. OBS! Postförskottsavgift, 16 kr, tillkommer (om du vill undvika detta, betala istället i förskott på postgironr. 404 80 67-5)
Den speciella LIST-disketten med en katalog över samtliga tillgängliga PD-program kostar 15 kronor.
Kravet är att du fyller i den här kupongen (eller en fotostatkopia) och skickar den till Barbara Berg, Golfvägen 11, 182 31 Danderyd. Märk kuvertet "PD-64" OBS skicka inga pengar. Du får en räkning tillsammans med disketterna.
Leveranstid cirka 14 dagar.

☐ **JA, jag vill beställa listdisketten för 15 kr**

☐ **JA, jag vill beställa följande disketter:**

....

TEXTA TYDLIGT

Namn:..

Adress:..

....

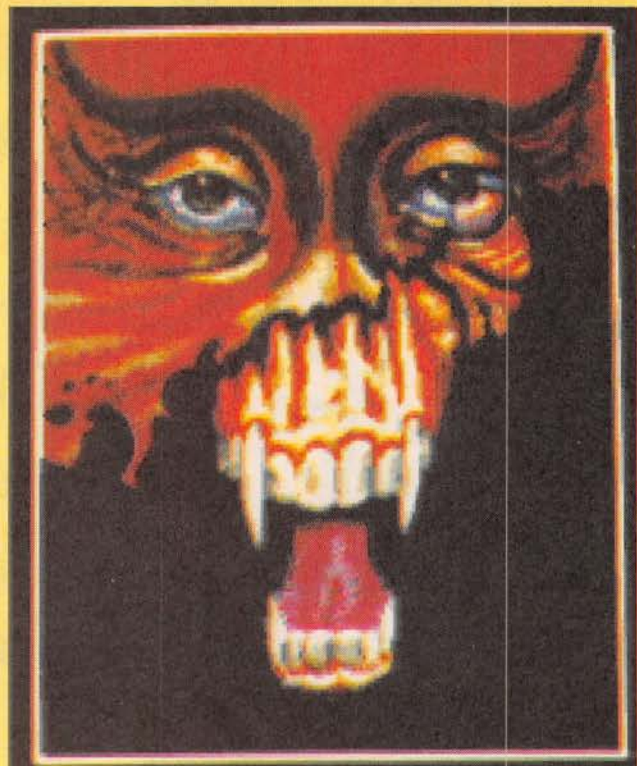
C 6 4

Spritescrollern - en riktig glidare

Demos kräver spritescrollers. Många läsare vill att Datormagazin reder ut begreppen. Så häng med - här kommer en lektion i hur man gör spritescrollers.

En scroller är en text som glider från höger till vänster så att man kan läsa den, precis som man läser en rad i en bok. Skillnaden är att denna rad inte tar slut förrän texten är slut och då börjar den i allmänhet om.

Vi har i en tidigare programmeringsartikel lärt oss hur vanliga scrollar går till och nu skall vi lära oss att göra samma effekt med sprites.



Häftiga bilder i demos är allas dröm.

Sju steg

En vanlig tecken scroller flyttar man, som ni skall veta efter scrollartikeln, 7 små steg med ett mjukscrollningsregister och på det åttonde gör man en grovscroll. Vid grovscrollen flyttas alla tecken ett steg åt vänster och finscrollregistret antar åter det minsta värdet.

Spritescrollers kan fungera på samma sätt, men vanligtvis inte. Jag visar här det klassiska sättet att scrolla med sprites, d.v.s. man sätter ut ett band av sprites och flyttar sedan bara innehållet. Instruktionen som är central är ROL, rotate left. Denna tar innehållet i byten och flyttar alla bitar ett steg åt vänster.

Tänk er ett antal rör där det får plats 8 bollar. Bollarna finns i två färger, röda och blåa. Om man gör en ROL på detta rör (läs: denna byte) så måste vi ju ha något att stoppa in i röret för att bollarna skall flytta sig. Man tar då bollen (läs: biten) som som vi har i en speciell korg (Läs: carryflaggan i statusregistret) och stoppar in den i höger ända av röret. Ut trillar då i vänster ända en boll som vi placerar i vår korg.

Samma procedur

Vi bär med oss bollen till nästa rör, till vänster om det förra och stoppar in bollen i dess högra ände så att en ny boll ploppar ut till vänster. Samma procedur upprepar vi nu med alla rör. När vi är klara med alla rör har vi flyttat alla bollar ett steg åt vänster.

Det är precis på detta sätt som en spritescroller av denna typ fungerar. De enda tillägg som måste göras är att man har ett rör i höger ända som man fyller med nya bollar då det är tomt och att man slänger bollarna som kommer ut till vänster i det rör som ligger längst till vänster. (Det är därför det blir tomt i höger ända). Detta motsvarade en rad. Nu gör man samma sak med alla 8 raderna som bokstäverna består av och man har en komplett spritescroller. (Fig.1.)



Om man sedan har en ännu häftigare scroll inunder är lyckan gjord.

Ramöppningen

Eftersom Commodores tekniker aldrig hade tänkt sig att man skulle kunna ta bort ramen mjukvarumässigt så kunde de inte förutse en liten otrevlighet i spritehanteringen. Denna kan du undersöka närmare om du ändrar lite i programmet. Snabbast ser vi detta resultat om man ändrar i VIC tabellen, närmare bestämt på $D017 byten. Sätt denna till 0. Förutom att man nu har en scroll som bara är hälften så hög, så har det dessutom dykt upp en "spökscroller". En tredje scroller längst ner på skärmen. Den syns inte på alla TV apparater, så om du vill få syn på den så hoppa till labeln POLL (Snabbaste vägen dit: Tryck på "Vänsterpil" och sedan "f". Skriv nu POLL)

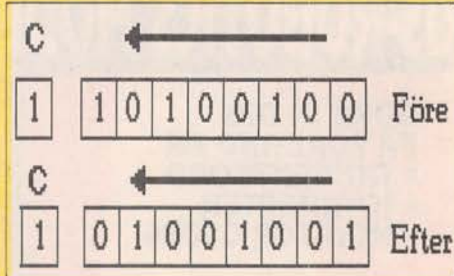


Fig. 1

Två rader lyder:

```
LDA #$20
JSR YPOS
```

Ändra 20 till ett mindre värde (ej mindre än 13) tills den dyker upp. På köpet får du se hu snyggt det bli då man håller på att göra ROL:ningarna då scrollern ritas ut.

Att prova:

* Kul effekter får man då man petar lite på $D01D byten i VIC tabellen. Testa lite olika värden.

* Vill ni ha en randig sprite scroller?
Ändra då $D017 i VIC-tabellen till 00 och ändra på de två ställen som anges i programmet. Tre stycken INX skall vara sex stycken på båda ställena och CPX #$15 skall vara CPX #$15*2.

* En stor och en liten:
Sök upp labeln DELAY och efter BNE DELAY sätter du till:

```
LDA #$FF
STA $D017
```

Forts.sid.53

```
;-------------------------------------
;   Spritescroller - Av Pontus Berg
; Ett speciellt tack till Magnus Nyman!
;-------------------------------------
        *= $0900
;-------------------------------------
; Bildformats information:
; Dessa data gäler: Image Syetem!
;-------------------------------------
colmem   = $3c00
screen   = $6000
picture  = $4000
;-------------------------------------
; Bildberäknings ekvationer
; De är samma till alla bilder, utom
; koala painter som packar ihop
; de olika delarna i bilden!
; Använd då en bildkonverterare!
;-------------------------------------
bank     = picture/$4000
bankval  = 3-bank
bankbas  = $4000*bank
picdata1 = (picture-bankbas)/$2000
picdata2 = (screen-bankbas)/$40
picval   = (picdata1*$08)+(picdata2)

;-------------------------------------
; Övriga labels:
;-------------------------------------
sprpek   = screen+$03f8
s0       = $6400
s1       = s0+$40
s2       = s1+$40
s3       = s2+$40
s4       = s3+$40
s5       = s4+$40
s6       = s5+$40
s7       = s6+$40
temp     = s7+$40
rad      = $22

;Dummy! textpek  = $ab
;-------------------------------------
;  Huvudloopen sätter upp ett vanligt
;   raster interrupt och lägger sig
;          i en evig loop!
;-------------------------------------
start
        sei
        jsr $ff84
        jsr txtreset
        jsr vicsetup
        lda #<irq       ;Ställ in
        sta $0314       ;irq vektorn
        lda #>irq
        sta $0315
        cli evigloop
        jmp evigloop
;-------------------------------------
; Denna rutin kopierar in alla
; värden som behövs i grafikkretsens
; register, med mera!
;-------------------------------------
vicsetup
        sei
;-------------------------------------
        lda #$7f          ;Inga timer
        sta $dc0e         ;interrupt!
;-------------------------------------
; Töm spritarna och temp-arean
        lda #$00
        tax sprfill
        sta s0,x
        sta s4,x
        sta s5,x
        dex
        bne sprfill
;-------------------------------------
; Ställ in rätt spritepekare
        ldy #$00        ;Ställ in
        ldx #((s0-bankbas)/$40)
pekcopy
        txa
        sta sprpek,y
        inx
        iny
        cpy #$09
        bne pekcopy
```

```
;-------------------------------------
; Välj grafikbank
        lda #bankval
        sta $dd00
;-------------------------------------
; Lägg in bildens färgminne i datorns
; ej flyttbara färgminne!
        ldx #$00 colcopy
        lda colmem,x
        sta $d800,x
        lda colmem+$0100,x
        sta $d900,x
        lda colmem+$0200,x
        sta $da00,x
        lda colmem+$02e8,x
        sta $dae8,x
        dex
        bne colcopy
;-------------------------------------
; Fyll VIC med rätt värden
        ldx #$2f
sprcopy
        lda victabell,x
        sta $d000,x
        dex
        bpl sprcopy
        rts
;-------------------------------------
; tabellen VIC fylls med  victabell
        .byte $e8,rad
        .byte $20,rad
        .byte $50,rad
        .byte $80,rad
        .byte $b0,rad
        .byte $e0,rad
        .byte $10,rad
        .byte $40,rad
        .byte %11000001 ;$d010
        .byte $3b       ;$d011
        .byte $fa       ;$d012
        .byte 0,0       ;$d013,$d014
        .byte $ff       ;$d015
        .byte $18       ;$d016
        .byte $ff       ;$d017
        .byte picval    ;$d018
        .byte $01,$01   ;$d019,$d01a
        .byte $00       ;$d01b
        .byte $00       ;$d01c
        .byte $ff       ;$d01d
        .byte 0,0       ;$d01e,$d01f
        .byte $00,$00   ;$d020,$d021
        .byte 0,0,0,0,0 ;$d022-$d026
        .byte 1,1,1,1   ;Spritefärger
        .byte 1,1,1,1   ;Alla vita!
;-------------------------------------
; Interrupt rutinen
irq
        lda $d011     ;24 rader...
        and #$f7
        sta $d011
        ldx #$05      ;... vänta lite... delay
        dex
        bne delay
        lda #$fe      ;Flytta spritarna
        jsr ypos
        lda $d011     ;... och så välj
        ora #$08      ;25 rader =>
        sta $d011     ;Öppna bordern!
        lda #$10      ;Vänta igen! poll
        cmp $d012
        bpl poll
        lda #$20      ;Flytta sprites!
        jsr ypos
;-------------------------------------
; Denna rutin gör så att man kan pausa
; scrollern. Detta är NÖDVÄNDIGT för
; att man skall kunna fotografera
; skärmen!
;-------------------------------------
        lda #$00
        sta $dc00
        ldx $dc01
        inx
        bne noscroll
        jsr scroller
noscroll
```

Forts. på sid. 52

C64

Spritescrollern - en riktig glidare

Forts. från sid. 51

```
;---------------------------------------
; Här placeras lämpligen ett anrop
; till musikrutinen om man vill ha
; musik till bilden!
;---------------------------------------
            sei
            lda #$01
            sta $d019
            lda #$fa
            sta $d012
            cli
            jmp $ea81
;---------------------------------------
; Placera spritarna. Y värdet i A vid
; anrop!
ypos
            sta $d001
            sta $d003
            sta $d005
            sta $d007
            sta $d009
            sta $d00b
            sta $d00d
            sta $d00f
            rts
;---------------------------------------
; Själva  scrollrutinen!
scroller
            ldx #$00
pixrol
            asl temp,x
            rol s7+2,x
            rol s7+1,x
            rol s7+0,x
            rol s6+2,x
            rol s6+1,x
            rol s6+0,x
            rol s5+2,x
            rol s5+1,x
            rol s5+0,x
            rol s4+2,x
            rol s4+1,x
            rol s4+0,x
            rol s3+2,x
            rol s3+1,x
            rol s3+0,x
            rol s2+2,x
            rol s2+1,x
            rol s2+0,x
            rol s1+2,x
            rol s1+1,x
            rol s1+0,x
            rol s0+2,x
            rol s0+1,x
            rol s0+0,x
            inx         ;Testa att lägga 6st
            inx         ;INX:ar här och på det
            inx         ;andra stället!
                        ;obs, då: cpx #$15*2
            cpx #$15
            bne pixrol
            dec finescr
            bne scrend
            ldy #$00
            lda (textpek),y   ;Textslut?
            beq txtreset
            asl a
            asl a
            asl a
            beq noalfa        ;inga "@"
            tay
            lda $01
            pha
            lda #$31   ;Koppla in CharRom
            sta $01
            ldx #$00
labl        lda $d000,y
            sta temp,x
            iny
            inx         ;Testa att lägga 6st
            inx         ;INX:ar här och på det
            inx         ;andra stället!
                        ;obs, då: cpx #$15*2
            cpx #$15
            bne labl
            pla
            sta $01
noalfa
            lda #$08
            sta finescr
            inc textpek
            bne scrend
            inc textpek+1
scrend
rts
;---------------------------------------
; Ställ in textpekarna
txtreset
            lda #<text
            sta textpek
            lda #>text
            sta textpek+1
            lda #$08
            sta finescr
            rts
finescr     .byte 0
;---------------------------------------
; Här är det bara att fylla på med
; "dynga" som kommer ut i form av text!
; Rutinen har en begränsning, den
; arbetar bara med tecken $00 till $1f,
; så specialtecknen kommer inte med!
;---------------------------------------
text
            .text "howdy hackers     "
            .text "another kewl "
            .text "scroller by"
            .text "      pontus berg       "
            .text " datormagazin      "
            .text "lär dig maskinkod"
            .text "                  "
            .byte 0
;------- SLUT ------------------------
```

Forts. från sid. 50

och precis efter JSR SCROLLER (c:a 30 rader längre ner) skriver du

LDA #$00
STA $D017

Det blir nu dessutom en rolig effekt då du stannar scrollern! Vill du ta bort denna effekt får du sätta de två raderna EFTER labeln "noscroll" och dessutom ändra lite i fördröjningsloopen "POLL" (Ändra värdet till minst 17, annars dyker spökscrollern upp!)

Det finns mycket annat att peta på för att få oanade effekter, men det skulle ju döda er upptäckaranda om jag talade om allt här. Därför kan jag bara vidare önska;

Happy hacking!

Pontus Berg

VIRUS NYTT



Av Erik Lövendahl Sörensen

1984 skrev nästan alla danska tidningar om Danmarks första hacker, 23-årige "Vakse Viggo", som kunde bryta sig in i alla offentliga dataregister.

Hela historien var dock ett skämt.

Men alla skriverier om datasäkerhet gjorde att flera experter för datasäkerhet garanterade att det är omöjligt att bryta sig in i den offentliga sektorns databaser.

*Men fick man verkligen höra sanningen? ... Ett par månader efter händelsen antog det danska parlamentet de första lagarna för datasäkerhet. Idag vet vi sanningen. Den danska polisen har häktat två unga superhackers som hade brytit sig in i databaser runt hela världen. De två hackers "**Sprocket**" och "**Jubjub Bird**" togs på bar gärning när de försökte ta sig in i NASA:s rymdcenter i USA den 14. januari 1991.*

De fick två månaders fängelse och hela sin utrustning konfiskerad. Men de kunde ha åkt in i fängelse på fyra år om de hade förstörd någonting i NASA:s bas.

Vill du pröva säkerten hos moderna datasystem själv kan du helt legalt ringa till följande bas:

Tid 91-09-18 kl. 12.00 till 91-09-25 kl. 12.00

Tel: 00945 422 664 62

Om klarar av att bryta dig in i basen får du ett lösenord. Detta lösenord ger dig 25.000 danska kronor om du kontaktar:

BLT Data Com.
Titangade 15
DK-2200 Köpenhamn
DANMARK
Tel: 00945 358 201 00

De senaste virusdödarna (TNK.dms) finns alltid att hämta hos:

DAN BBS:
linje 1: (2400-14400 baud)
Tel: 00945 426 438 27
linje 2: (1200-2400 baud)
Tel: 00945 436 382 30

Dessutom så har Bootx kommit i version 3.81.



Ett gäng "äldre" glada sysopar. Minst lika glada är sysoparna i de sex baser som kommunicerar med varann via echmailnätat.

Basbabbel via nät

Speak swedish or die net (**jag förstår inte heller varför alla envisas med att skriva på engelska i baserna. De tror väl att de är balla då. Red. anm.**) är ett echomailnät med för närvarandet sex stycken baser.

Här utlovas många intressanta diskussioner, filareor och mycket mer. Echomail/netmail skickas mellan SSDbaserna varje natt och ca 20 nya brev per dag från andra baser hamnar i varje SSDbas. Om du vill bli medlem i SSDnet kan du lämna ansökan till Jonas Anduren på Servers Distutbance. Alla baser är amigainriktade utom Severe Disturbance som är PCinriktad.

Här är de sex baser som i dagslägget är med i SSDnet:

ALTAIR har massor av filareor, ca 30 onlinespel (många nya), massor av messageareor, 194.5 Mb HD m.m. Basen körs på paragon och Sysop är Marcus Lagergren.
Tel: 08-647 33 77

DIGITAL PALACE kör 2400 bps och Sysop är David Borin.
Tel: 0750-257 66

JOLLY ROGER kör 2400 bps och Sysop är Mattias Bergvall.
Tel: 0758-199 39

SEVERE DISTURBANCE
Sysop Jonas Anduren är SSDnets host. Den enda i SSDnet som är PCinriktad. Kör 9600 bps på PC med RemoteAccess.
Tel: 08-712 70 51.

TAXFREE SUPPLY kör 2400 bps och Sysop är Hans Lindqvist.
Tel: 08-36 40 96

QCUMBER'S INN kör 2400 bps och Sysop är Oskar Södergren. Tel: 0750-267 22

KLUBBNYTT

Framåt klubb i Skellefteå

Skellefteå Computer Club är en lokal datorförening i Skellefteå för alla datormärken. En ideell förening vars mål är att främja datorutvecklingen i Skellefteå. Klubben har funnits i ungefär 5 år nu, och har ca 100 medlemmar i varierande ålder.

Klubben driver en BBS vid namn Orion, vilken medlemmarna kan använda för att utbyta erfarenheter och PD-program (ej att förväxla med Bodens datorklubb Orion).

I föreningens lokal på Fältjägarvägen 29 brukar medlemmarna träffas på lördagkvällar vid 18-tiden. Förutom dessa organiserade träffar är lokalen bemannad nästan dygnet runt.

SCC har även ett litet Public-Domain bibliotek för bland annat PC och Amiga. Datortillbehör som t ex disketter till förmånliga medlemspriser. Klubben har även ett nyhetsblad "Polstjärnan", som utkommer med ojämna mellanrum.

SCC samarbetar bland annat med Unga Örnar och Kontorsfackhandlarna Konfac, och ställer upp som arrangörer av kurser till bland annat Amiga.

Medlemsavgiften är 50 kronor per år och kan betalas in på ***pg 49 52 94-1***. Om du vill veta mer om SCC kan du skriva till: ***Skellefteå Computer Club, Box 257, 931 23 Skellefteå.***

Klubb med nytt namn

Newtech Amiga Public Domain har bytt namn till ***PD-Specialisten*** och har nu över 3000 diskar.

Listdisk med listor på svenska över samtliga program kostar 10 kronor. Priser för närvarande: från 7 kronor per diskett. Nu kan man även prenumerera på Fish-diskar, som också har ett pris från 7 kronor per diskett. För närvarandet sker 95% av alla leveranser inom 24 timmar och målet är att detta ska gälla alla leveranser. Vill du ha mer information: ***Tommy Isaksson, Furudalsvägen 15, 752 60 Uppsala*** eller ring tel: 018-46 17 12.

BASBABBEL

RAVE BBS är en ny BBS belägen i Norrköping. Basen körs på en Amiga 500 och HST modem. Är nu med i Eddan echot och kommer inom kort att koppla in sig till Fidonet. Sysop är Daniel Ström. Öppet dygnet runt. Tel: 011-18 79 05.

HOTLINE SBBS är en bas främst för PC-användare, men även amiga-användare är välkomna. Inriktningen är PD-program och on-line spel. Basen körs på en PC-286 med ett 2400-modem. Tel: 08-88 91 97.

AUGS BBS har nu två linjer in. Numera körs bbsen på en Amiga 2000 av den ny sysopen Per Salmi. AUGS BBS är medlemsbas för AUGS (det snabbaste sättet att komma i kontakt med föreningen), men även för andra. Linje nr 1: Hastigheter är 300-14400 bps. Tel: 013-17 23 33. Linje nr 2: Hastigheter är 300-14400 bps. Tel: 013-17 23 24.

3 SIDED SQUARE är en nyöppnad bas i Kalix som är inriktad på C-64 ELITE users. Basen har hastigheterna 300-2400 bps och de senaste varorna för Commodore 64. Öppet mellan 21-07. Man kan downloada dubbelt så mycket som du har uploadat. Sysop är Mika Laakkonen. Tel: 0923-163 02.

REX BBS är en PC-inriktad bas som även har Amiga-areor. Hastigheterna är 1200/2400 bps och tiderna är mån-fre 19-07. Basen och sysopen Dick Gauffin befinner sig i Östhammar på telefonnumret 0173-177 58.

PENTAGON är en amigabas i Mölltorp. Basen är inriktad på textfiler och små utilities. Sysop är Banzai. Öppet mån-fre mellan 08-12.30 och lör-sön 10-15. Telefonnumret är: 0505-304 91.

PESE BBS är en bas i Nyköping som körs av Torbjörn Pettersson. Det är en PC- och Amigabas med online-spel. Hastigheten är 2400 bps. Öppet är det dygnet runt på telefonnumret 0155-864 13.

THE AGENCY ligger i Malmö och körs på en Amiga 2000. Basen innehåller AmigaPD-prog. Onlinespel och möten. Sysop är Marcus Miraglia. Tel: 040-91 79 34.

NÖJESmagazinet



Skymningsdags

Det ser mörkt ut i Blade Warrior; världen befinner sig i en evig skymning och det vimlar av smådjävlar, fladdermöss och allsköns monster. Vårt enda hopp är Göran Fröjdh som har gett sig ut på jakt efter den magiska stentavlan.

sid 72-73

Spela datorspel — på stereon!

Nu kan du äntligen lyssna på musiken från dina favoritspel på din stereo.
Engelska Digital Dreams har släppt en serie CD-plattor med nymixningar av musiken från spel som Shadow of the Beast och Impossamole.
Varje CD ger dig 45 minuter datadunk för en hundralapp.
- Det här kommer att skapa ny entusiasm och öka intresset för datormarknaden, hoppas Simon Palmer på Digital Dreams

Ökenkrig tystas ner

Hans Ekholm, Datormagazins utsände i Mellanöstern, har tillbringat en tid på den arabiska sidan i oktoberkriget.
Han hade gärna hört lite mer stridslarm, men tycker ändå att strategispelet Conflict Middle East är en självklar Screen Star.

Sid 64



Bollen är rund!

Datormagazins egen lirare Lennart Nilsson har trollat med den datoriserade trasan i två nya fotbollsspel.
Stolpe in, respektive utvisning, blir domsluten.
Men vem är G. Jaspastoson?

Sid 58

Rädda ansiktet på Darkman

Originellt är det väl inte.
Men himla trevligt ljud och hygglig grafik har det.
Och att skjuta folk med kamera kan ju vara kul som omväxling.
Pontus Berg har tittat på Darkman.

Sid 66

Dinosaurier och nitiska datorer

Det låter som Terminator möter Transfomers.
Den elaka superdatorn hotar att ta över världen. Det enda hoppet är en stridsrobot som kan förvandla sig till riddare, dinosaurie, eller stridsvagn.
Magnus Friskytt har kämpat sig igenom bottenlösa träsk.

Sid 71

Förändra världshistorien

Det var de allierades största operation.
Det gick åt h-e.
Men nu har du chansen att ändra historien i Arnheim.
Hans Ekholm har slagits med Nassarna.

Sid 65

Innehåll 16/91

NÖJES NYTT



AV LARS JANSSON

Jag har fått brev från folk som efterlyser det gamla betygssystem därför att de inte riktigt förstår sig på det nya. Vi förstår att ni inte förstår — ibland förstår vi inte riktigt vi heller.

Nåväl, nu ska jag förklara betygen en gång för alla. Håll i er:

0-29% (tidigare 1-2) = Disken/kassetten förmodligen mer värd formaterad. Om ett spel får detta betyg är med största sannolikhet ett riktigt skräpspel och förtjänar inte ens att laddas in. Inte ens i en gammal Spectrum (och DÅ är det dåligt).

30-49% (tidigare 3-4) = Ratas troligen av pirater. Snäppet bättre än ett riktigt bottennapp, men ändå ingenting som engagerar längre stund.

50-69% (tidigare 5-6) = Har du pengar över så... Egentligen en medelmåttigt och ganska ordinärt spel. Inte dåligt, men heller inte nyskapande på något sätt.

70-84% (tidigare 7-8) = Inte årets bästa, men väl värt pengarna. Spel som är snäppet bättre än genomsnittet. Köp rekommenderas.

85-94% (tidigare 9) = Rekommenderas varmt. Oftast Screen Star. Ett spel med detta betyg rekommenderar vi utan förbehåll.

95-100% (tidigare 10) = Historiskt — köp och rama in. Smash Hit. Spel i denna division måste du bara ha, så enkelt är det.

Ja, hoppas att ni blev lite klokare av denna förklaring. En lite kortare förklaring publiceras i varje nummer på sidan 56.

I skrivande stund ska jag precis ge mig av till London och CES-showen. På annan plats i tidningen kan ni läsa en del av nyheterna. I kommande nummer återkommer vi med utförligare rapporter från mässan, som redan före invigningen skakats av skandaler, stora som små. Mer i nästa nummer.

Tills dess: ha't bra!

VAD BETYDER BETYGEN? Datormagazin har valt en betygsskala mellan noll och 100 procent. För dig som funderar på att köpa ett spel kan de olika siffrorna tolkas ungefär så här: **0-29%** Disken/kassetten förmodligen mer värd formaterad. **30-49%:** Ratas troligen av piratkopierare. **50-69%:** Har du pengar över, så... **70-84%:** Kanske inte årets bästa, men väl värt pengarna. **85-95%:** Rekommenderas varmt. **96-100%:** Historiskt — köp och rama in. Smash Hit!



Visst blir det trevligt att få sitta tillsammans hela familjen och spela slaktarspel i juletid?

Vi kan redan höra skriken

PITFIGHTER/ Domark

Jag kan redan höra Pontus (spela-Tengen-och-sedan-dö) Bergs plågade skrik men nu är det faktiskt så att hans primära hatobjekt här i livet hotar med att släppa en hemdatorversion av Ataris storsuccé på arkadspelsmarknaden — Pitfighter.

IQ-nivån på det här spelet är, av pressmeddelandena att döma, avpassad för en... öh... tja, en normalbegåvad gråsugga. Eller vad sägs om denna lysande reklamtext (fritt översatt):

"Gropen (the pit) är en tuff och grym plats där det inga fegisar hör hemma... slagsmålen förs under bältet och DET FINNS INGA REGLER... prispengarna och din överlevnad är det enda som räknas."

Det hela handlar alltså om ännu ett spel där man ska använda i princip varenda kampsport som uppfunnits för att slå skiten ur sina motståndare. Det går att välja mellan tre slaktartyper ***(Lars, Christer och Peter? red anm)*** och är man riktigt hjärtlös får man en speciell brutalitets-bonus. Suck.

Spelet drabbar de flesta format lagomtill jul (tänk vad hemtrevligt när barnen sitter på julafton och spelar slaktarspel...).

Amiga/ST/PC/C64, november



LORD OF THE RINGS VOLUME 1 /Electronic Arts

Det här rollspelet har varit ute ett tag till PC (ni kanske minns att vi testade PC-versionen i en av de första Tjuvtittarna). Nu är det dags för amigaägarna att få spela rollen som Frodo Baggins och hans kompisar i den datoriserade upplagan av JRR Tolkiens Sagan om ringen.

I princip bygger spelet på första telen i tolkientrilogin, och den somläst böckerna kommer snabbt att känna igen sig i spelet. Förutom de centrala figurerna finns här de flesta monstren från böckerna; vargar, orcer och svarta ryttare med flera.

Det gäller för spelaren att ta ringen det hela handlar om från Bags End till säkerheten hos trollkarlarna i Elvendeep (tror det hette så, men det var ett tag sen jag läste böckerna). Lord of the Rings är ett enormt stort rollspel, som utspelar sig över hela den värld som kallas Midgård. Ett i högsta grad köpvärt spel, tro oss.

Amiga, oktober

SUPER SPACE INVADERS/Domark

1979 tog de över världen -- Space Invaders. De gröna utomjordingarna tog över varenda arkadhall i världen och sänkte antagligen medelbetyget för en ansenlig del av världens tonåringar som fastnade i arkadhallarna i stället för att plugga. 12 år senare kommer SUper Space Invaders - en "uppvampad" version av den gamla klassikern. För er som inte anser att gamla arkadspel är kultur, kan nog SuperSpace Invaders vara riktigt kul.

Amiga/ST/PC/C64,oktober

BACK-CHAT

Så bra är inte Gods!

STAR LETTER

Det som irriterar mig mest just nu är spelet Gods betyg i nr 10/91.

Sååååå jävla bra är det definitivt inte — det är ju bara ett nivåspel med skjutfunktion, som är så vanligt just nu. Jag har spelat Gods i två veckor och jag är rejält trött på detta högst ordinära och trista spel. Jag menar, 97% - då ska det ju vara ett riktigt toppspel.

"Gods kunde ha blivit ett i raden av av tråkiga action/arkadspel" — men det är ju precis vad det är!! Vadå nytänkande och roliga idéer? Samma saker finns exakt i Rick Dangerous 1 och 2, vilka för övrigt är exemepl på BRA spel i denna genre. Jag kan ge Gods maximalt 70% och det bara för grafiken och animationens skull. Är det så att ni är förälskade i felproportionerade muskelknuttar som kutar runt och tar kål på monster? Krävs det inte fler än Lars Janssons enmannajury för att utnämna Gods till "årets bästa spel" och till att uppmana allmänheten att "sälja cykeln" och "krossa spargrisen"???

Förresten har jag inte märkt att året tagit slut och jag kan garantera att det lär komma många bättre spel än Gods före 1992.

Publicera detta om ni törs!

Dan Stenius

Jag tycker fortfarande att spelet Gods är bland det bästa som hänt Amiga och spelmarknaden på mycket, mycket länge. Du måste försöka förstå att en recension är en subjektiv bedömning. Naturligtvis har inte alla samma goda smak, men mitt omdöme består — Gods är ett fantastiskt bra spel och trots att jag har haft det i min ägo i över fyra månader återvänder jag fortfarande till det med stor förtjusning.

Eftersom den manliga delen av redaktionen tenderar att bli allt bredare över baken, men inte över axlarna, är det väl allt annat än konstigt att vi helst identifierar oss med "felproportionerade muskelknuttar".

Förresten, om du vill köpa en cykel, så är min till salu.

Lars Jansson

Era betyg är värdelösa!

Tjena Dmz!

Alla har vi ju olika smak när det gäller spel. Jag vet att det finns en del som tycker att era betygsutdelningar är totalt värdelösa, så jag förstår att en person först berättar om spelet (opartiskt) och fem personer sedan ger betyg, och att ni skriver ut medeltalet av de betygen. Om inte det går, så gör gärna något åt det hållet!

Mr Everyone, Tollarp

P.S. Var håller Tomas Hybner hus? D.S.

Varför inte gå ut på gatan och låta 500 personer säga sin mening om det aktuella spelet?! Då skulle vi få ett rättvist snittbetyg!

Vi försöker ordna det så att varje recensent får recensera den typ av spel som han/hon gillar bäst. Om då en härdad fotbollsfantast som Lennart Nilsson ger ett fotbollsspel bra betyg, kan man vara säker på att det verkligen är bra.

Tomas Hybner har slutat på Datormagazin och jobbar nu som programmerare.

Mer Nöjesnytt

Jag tycker tvärtemot många andra insändarskribenter att Datormagazins policy att inte recensera ett spel förrän det är släppt är helt ok. Däremot skulle jag gärna se att Nöjesnytt/På Gång utökades och att ni kunde ha lite utförliga reportage om storspel som är under utveckling och de stora spelvaruhusens nya projekt.

Detta har jag bl.a sett i utländska tidningar och det är i mitt tycke mycket intressant läsning.

Skräckabbot, Skellefteå

Det hela är egentligen en fråga om avstånd. Utländska tidningars reportrar behöver bara ta en taxi till närmsta speltillverkare, medan vi måste ta flyget, som ju är bra mycket dyrare och krångligare. För tillfället förhandlar vi dock med en engelsk korrespondent, så du och alla andra kan nog hoppas på att få se mer av begärt material i framtiden.

För övrigt har Lars alltid skrutit med att han är Skellefteås skräckabbot, men nu har tydligen någon annan tagit vid.

Lemmings får mig att spy

Hur kan man ge betyget 9 till ett spel som Lemmings? Egentligen borde det bara ha betyget 3. Grafiken är godkänd, men själva handlingen i spelet är kass. Gubbarna är så små att man inte ser dem. Efter bara tio banor kände jag mig spyfärdig och tänkte slänga spelet i väggen.

Hells Angels, Linköping

Hur har du kommit fram till att figurerna är gubbar (Nej, nej, vi vill inte veta! red anm)?

Har du tänkt på att det en dag kanske knackar på danska motorcyklister med långt skägg och har ett och annat att säga dig — medelst järnrör — om du använder den signaturen i andra sammanhang?!

Vi tycker definitivt att Lemmings är värt minst 9. Spelet utsågs dessutom till Årets Spel vid ECTS-mässan i London tidigare i år. Så de' så.

Vad hände Besvärjaren?

När jag slog upp Datormagazin nr 14 fick jag se något som fick mina läxtrötta ögon att blöda. Besvärjaren är borta och istället finns där bara futtiga fusk still 64:an.

Jag sitter fast i spelet Monkey Island och skulle behöva lite hjälp. Datormagazin är den klart bästa datortidningen. Behåll den lika bra.

Apa tycka, apa skriva, Stockholm

Besvärjaren var när vi producerade nummer 14, väldigt trött, så vi skickade honom på hälsohem för att han skulle rycka upp sig. Risavkok och broccoligratäng gjorde susen, så nu ska han hålla för hårt arbete ett bra tag framöver.

Kul att du gillar vår tidning. Vi jobbar hårt för att den ska vara bäst också i fortsättningen.

SÄG EMOT

BACK-CHAT är namnet på en ny sida i Datormagazin. Din sida. Här kan du tycka riktigt illa om våra spelrecensioner, om våra recensenter, skriva din egen recension eller skicka in din egen topplista.

I varje nummer utser vi dessutom ett STAR LETTER, som belönas med ett valfritt Amiga- eller 64-spel. Så skicka dina brev till:

Datormagazin, Box 6688, 113 84 STOCKHOLM.

Märk ditt kuvertet med "BACK-CHAT". Glöm inte att berätta vilket spel du vill ha om du vinner!

I-play 3D-soccer

Lennarts fotbollssinne är inte vad det borde vara. TESTVERSION: AMIGA

Det här är tänkt som att spela fotboll på riktigt, sägs det.

I bruksanvisningen berättar författaren att han efter en svettig match inte är säker på om han utkämpat den på riktigt eller i spelet.

I spelet kontrollerar man en spelare och ser allt ur hans perspektiv (inga dammatcher). **(Akta din tunga lelle lille. Kvinnlig red anm.)** Spring mot bollen. Tryck och ryck och spelaren vänder soig mot bollen. Tryck och ryck åt andra hållet och spelaren börjar vifta med armen efter bollen.

Visst är det som i verkligheten.

Jag kommer ihåg när jag som världens långsammaste vänsterytter stod och viftade med armen efter bollen.



Lite knepigt i styrningen, men ett kul spel.

Problemet var att jag aldrig fick bollen mer än en eller två gånger, mest beroende på synfel eller snedspark av mina medspelare. Sen lyckades jag aldrig riktigt förvalta chanserna. Ett mål på tio år sätter mig i samma division som Hasse Eskilsson.

Det är likadant i I play 3D soccer. Oavsett om jag spelar på svårighetsgrad 00 eller 99 tycks jag ha någon chans med bollen. Ett par tre chanser per match ett tjogtal offside-avblåsningar och några tå-fisar gör att mitt intryck svalnar aningen.

Jag vill inte ha ett spel där jag är lika kass som i verkligheten.

Men det är klart, med lite övning så fixar även jag det här...

AMIGA PRIS: 349 kr. TILLVERKARE: Simulmondo
GRAFIK: 72% LJUD: 70% VARAKTIGHET: 71%
+ Fotboll ur nytt perspektiv.
– Knepig styrning.
TOTAL 73%

Manchester United Europe

Total avblåsning, tycker Lennart Nilsson. TESTVERSION: AMIGA

Manchester United är en av världens populäraste fotbollsklubbar.

Dels har laget spelat en publikfriande fotboll, men man har även värvat supportrar på grund av den tragiska flygplanskraschen över München som dödade många av spelarna efter en europacupmatch 1958.

Trots att detta spel är ett slags "katastrof" tror jag dock inte man hittar några nya supportrar.

Manchester United —fotbollsspelet —är något av tristaste man kan ladda in i en Amiga i dag.

Spelet är dels av managersnitt där man tar ut lag och matchar dem i europacupspel. Dels kan man spela bara på planen.

Själva managerdelen är tämligen ointressant. Det finns få valmöjligheter och det



Se Manchester United på riktigt istället, det här är rena katastrofen. Huva!

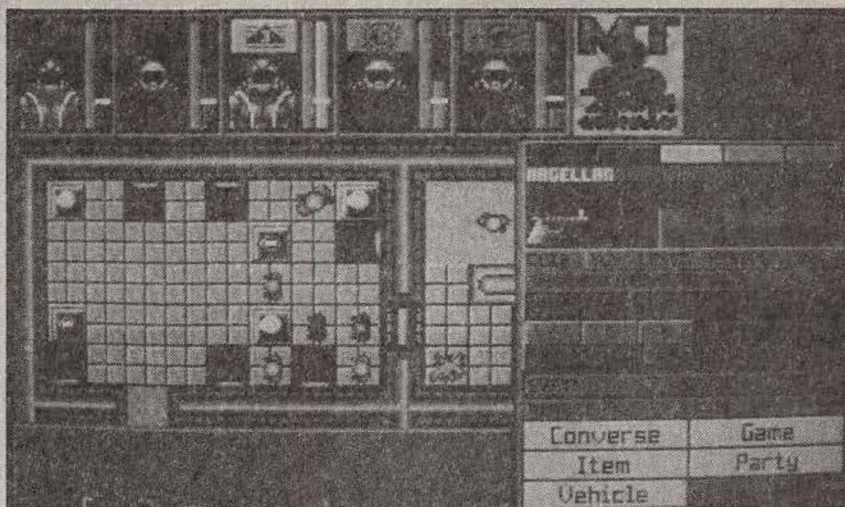
känns inte som man påverkar laget. Matcherna är också tämligen ointressanta. **(Snark, gäsp. red anm).** Mest beror det på styrningen av lirarna — närmaste spelaren styr man. Efter några timmars försök känns det fortfarande inte som jag kan åstadkomma något riktigt smart.

Två gånger spelade jag final för Manchester mot Malmö FF. Alla spelare har ju namn och Manchesters spelare är korrekta, men vem hondan är U. Mnemvelool? L. Gleninis? eller G. Jaspastoson? som spelar i MFF?

Det bästa man kan säga om Manchester United är att det som katastroflir inte vållar några dödsoffer.

AMIGA PRIS: 349 kr. TILLVERKARE: Krisalis.
GRAFIK: 44% LJUD: 45% VARAKTIGHET: 33%
+ Vållar inga dödsoffer.
– Katastrof.
TOTAL 36%

MEGA TRAVELLER



I 960 blås drar du och fem äventyrare fram genom Universum på jakt efter uppdrag. Stjärnorna tindrar och rymden är stor...

Lennart Nilsson pöser runt bland galaxerna, dock med vissa svårigheter att landa.

Någonstans bortom tid och sans gick allting nästan som en dans.

Eller rättare sagt. Det gjorde det inte alls.

MegaTraveller är datorvarianten till en av de mest populära rollspelen som gjorts; Traveller.

Spelet är ett av klassikerna och gjordes på den tiden då det faktiskt var ganska nytt att härja ute i rymden, skjuta fartyg och vara en sorts rymdens Errol Flynn.

Enligt upphovsmannen till Traveller, Marc Miller, berodde framgången på spelets enkelhet. Det var lätt att lära och komma in i.

Det är en anledning god som någon. För personligen anser jag att det är fusk att läsa bruksanvisningar. En bra karl ska kunna bemästra de flesta situationer utan några handböcker..**(Kan du steka ägg? Red. anm.)**

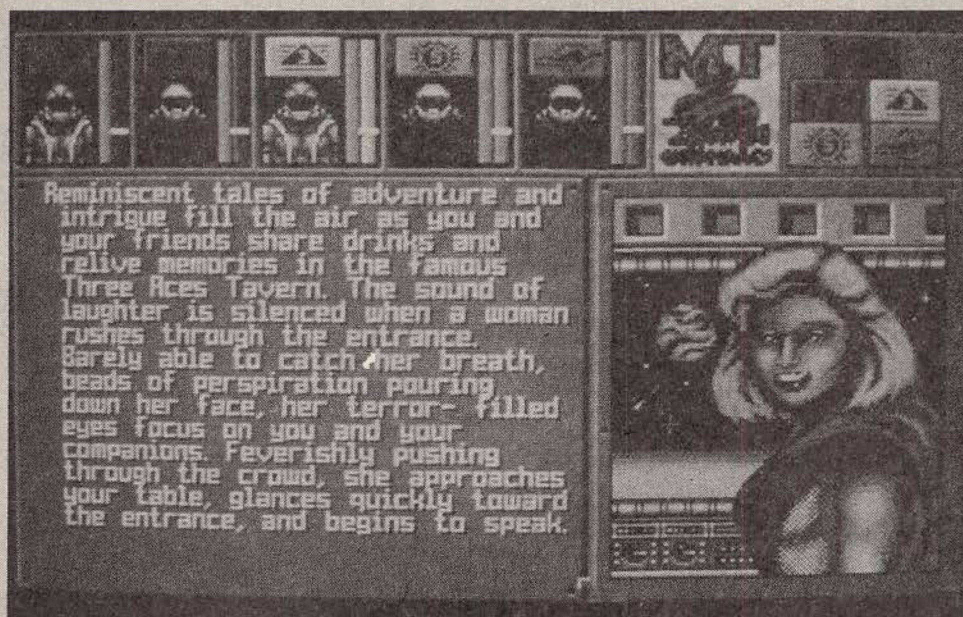
Därför har Empire Strategy förpackat spelet med en manual på 141 sidor

MegaTraveller går ut på att man med fem raska äventyrare ska ge sig ut i den vida rymden och utföra uppdrag som ges åt en allt eftersom man klarat av de tidigare. Förutom att man får ett visst behagligt tempo i spelandet så slipper man irra runt i undran över vad man EGENTLIGEN ska göra.

Problemet med spelet som jag ser det, är att det tar allt för lång tid att bemästra de olika delarna. Jag har exempelvis ännu inte fått någon riktig hum om hur man landar sin farkost. När man kommer i närheten av en planet så dras man mot den på grund av dragningskraften. När man sedan passerat i 960 knyck ökas hastigheten stället för att minskas. Eftersom kontrollerna inte är precisa utan tycks arbeta med någon sorts fördröjning har jag vid flertalet tillfällen sett min framtid som rymdkadett dö, allteftersom soppan till kärran tagit slut.

Att spelet är tillverkat i England gör inte saken bättre. Måhända att det finns duktiga programmerare i Storbritannien, men de kan inte förpacka sin vara. Grafiken är i klass med ett medelmåttigt shoot 'em-up, styrningen är bristfällig och manualen är grötig och det är svårt att hitta svaren på de frågor man ställer sig under spelandets gång.

Vad som gör MegaTraveller uthärdligt är att det är enkelt uppbyggt och enkelt att spela utan att rita kartor och sådant tjafs.



En kvinna kommer in på stället där du och dina galaxriddare sitter. Med förtvivlan i blick och ett öga mot ingången närmar hon sig ert bord...

AMIGA/ST/C64
PRIS: 229 kr
TILLVERKARE: Empire

GRAFIK:	48%
LJUD:	50%
VARAKTIGHET:	68%

+
Lätt göra figurer, laddar rätt snabbt, går att instal. på hårddisk.

–
Finishen! Bättre utformnat hade spelet varit en screenstar.

TOTAL
72%

Beställ för mer än 500 kr och du får ett spel – värt minst 149 kr

SPEL TILL COMMODORE 64/128

	KASS	DISK
3D POOL	149	
ACE OF ACES	59	
AFTERBURNER	79	
AIRBORNE RANGER	199	
AMERICAN 3D POOL	79	
ARKANOID II	79	
ARMALYTE	79	
BACK TO THE FUTURE 3	159	199
BALL GAME	159	199
BALLISTIX	79	
BALLYHOO		199
BARBARIAN II	79	
BARRY MCGUIGAN BOXING	59	
BATMAN THE MOVIE	79	
BATTALION COMMANDER	149	
BETRAYAL		249
BEYOND THE ICE PALACE	59	99
BLADES OF STEEL		249
BLOOD MONEY	79	
BOUNCING HEADS	79	
BRIDGE 5.0		299
BUBBLE BOBBLE	79	
BUREAUCRAZY C128		199
CABAL	79	
CALIFORNIA GAMES	79	
CHAMPIONS OF KRYNN (SSI)		299
CHASE HQ II (cart)	299	299
CIRCUS ATTRACTIONS	79	
C J ELEPHANT ANTICS	79	
COMBAT SCHOOL	79	
COMPUTER AMBUSH		349
CRUSADE IN EUROPE		269
DARKMAN	159	
DEATH KNIGHTS OF KRYNN		349
DEFENDERS OF THE EARTH	79	
DEJA VU		199
DIZZY PANIC	79	
DOUBLE DRAGON I	59	
DRAGON NINJA	79	
ELVIRA		299
EMPIRE STRIKES BACK	79	
ENDURO RACER	79	
EXTERMINATOR	159	199
F14 TOMCAT		199
F16 COMBAT PILOT*	199	249
FALL GELB		499
FIGHTER PILOT	59	
FLIGHT SIMULATOR II		499
FOOTBALL DIRECTOR	79	
FOOTBALL MANAGER I	59	
FOOTBALLER OF YEAR II	79	
FORGOTTEN WORLDS	79	
FRANK BRUNOS BOXING	59	
GAMES SUMMER EDITION	79	
GAZZA II	159	199
GEM X	159	199
GETTYSBURG		369
GHOSTBUSTERS II	79	
GOLAN FRONT		499
GRAND MONSTER SLAM	79	
GRAND PRIX	149	
GREMLINS II	149	199
GUNSHIP	199	249
HAMMERFIST	79	
HEAVY METAL	149	
HERO QUEST	159	229
HITCHHIKERS GUIDE		149
HOBBIT		149
HUNT FOR RED OCTOBER (NY)	149	199
I PLAY 3D SOCCER	159	199
IKARI WARRIORS	59	
IMPOSSAMOLE	79	
IMPOSSIBLE MISSION II	59	
IN HARMS WAY		499
INDIANA JONES & T.O.D.	59	
IO	79	
J KHAN'S SQUASH	159	229
JAIL BREAK	59	
KEYS OF MARAMON		229
KICK OFF I	79	
KICK OFF II	149	199
KINGS BOUNTY		249
KNIGHTMARE	59	
LA CRACKDOWN		199
LAST NINJA III	179	229
LEAGUE CHALLENGE	59	
LEATHER GODDESSES		149
LED STORM	79	
LEGEND OF BLACKSILVER		199
LINE OF FIRE	159	229
LITTLE COMPUTER PEOPLE	59	
LOGICAL	149	
LONE WOLF	159	199
LOOPZ	159	
LORDS OF CHAOS	149	
LOTUS ESPRIT TURBO	159	199
MADDEN FOOTBALL		199
MAGIC CANDLE I		229
MAGICLAND DIZZY	79	
MANCHESTER UTD EUROPE	169	229
MECH BRIGADE		369
MEDIEVAL LORDS		349
MERCS	169	229
MICROLEAGUE BASEBALL		399
MICROLEAGUE FOOTBALL		349
MICROLEAGUE WRESTLING		299
MIGHTY BOMB JACK	149	199
MIND FOREVER VOY.C128		249
MOON SHADOW	159	199
MOON WALKER	79	
MOTORBIKE MADNESS	59	
MULE	79	
NAM		199
NARC	159	229
NATO COMMANDER		249
NAVY SEALS (cart)	299	299
NEW ZEALAND STORY	79	
NIGHTBREED	159	219
NINJA SCOOTER SIM	59	
NORTH & SOUTH	169	239
OCEAN CONQUEROR	59	
OMEGA		369
OUT RUN	79	
OVERRUN		349
P BEARDSLEY FOOTBALL	59	
PANG (cart)	299	299
PANZER STRIKE		349
PAPERBOY	59	
PASSING SHOT	59	
PENALTY SOCCER	59	
PHM PEGASUS	79	
PIRATES	199	249
PLATOON	79	
POLICE CADET	79	
POOL OF RADIANCE (SSI)		349
PREDATOR II	159	229
PRESIDENT	59	
PRESIDENT IS MISSING	149	199
PROJECT STEALTH FIGHTER	199	249
QUESTRON II		269
RAMBO III	79	
RAMPAGE	79	
RASTAN	79	
RBI 2 BASEBALL	159	199
REAL GHOSTBUSTERS	79	
RED HEAT	79	
RED STORM RISING	199	
RENEGADE III	79	
RETURN OF THE JEDI	79	
RICK DANGEROUS II	149	199
RISK	179	
ROADWAR EUROPA		269
ROBOCOP II (cart)	299	299
ROCKFORD	59	
RODLAND	169	229
ROGER RABBIT		299
SALAMANDER	79	99
SARAKON	149	199
SECURITY ALERT	159	199
SERVE & VOLLEY	79	129
SEVENTH FLEET		499
SHADOW DANCER	169	229
SHADOW OF THE BEAST (cart)	299	299
SHADOWS OF MORDOR		149
SHILOH		349
SHINOBI	79	149
SIEG IN AFRIKA		499
SILENT SERVICE		199
SIM CITY		249
SKATE ROCK	59	
SKATEBOARD JOUST	59	
SKULL & CROSSBONES	149	199
SOCCER BOSS	59	
SOCCER MANAGER MULTI PL.	149	
SOLDIER OF FORTUNE	79	
SPHERICAL	79	
SPORTING NEWS BASEBALL		199
SPY WHO LOVED ME	149	199
STALINGRAD CAMPAIGN		499
STARFLIGHT		149
STAR WARS	79	
STEALTH MISSION		299
STEEL THUNDER	149	
STORM ACROSS EUROPE		349
SUBBATTLE SIMULATOR		199
SUBBUTEO	79	129
SUMMER CAMP	149	199
SUPER CARS	159	199
SUPER MONACO GP	159	229
SUPER OFF ROAD	159	199
SUPER STAR ICE HOCKEY		199
SWITCHBLADE I	159	229
SWIV	159	199
TECHNO COP	79	
TEENAGE MUT. HERO TURT.	179	229
THE POWER	159	199
THE TRAIN	149	
THREE STOOGES		199
THUNDERBLADE	79	
TIE BREAK	149	
TOP GUN	79	
TOTAL RECALL	159	229
TRACKSUIT MANAGER	59	
TRINITY C128		249
TURRICAN II	149	199
TV SPORTS FOOTBALL		249
ULTIMA VI		299
UNINVITED		199
UNTOUCHABLES	79	149
UP PERISCOPE		299
VENDETTA	149	
VIGILANTE	79	
WALL STREET	149	199
WARLOCK THE AVENGER	159	229
WELLTRIS	159	229
WONDERBOY	79	
WORLD CHAMP SOCCER	149	199
WORLD GAMES	59	
XYBOTS	79	

* = fungerar ej på 1571/Oceanic

SPELPAKET TILL COMMODORE 64/128

BIG BOX Ghostbusters I, Enduro Racer, Hacker I, Spindizzy, Rampage, Big Trouble Little China, Corporation, Explorer, ACE 2088, Champ Baseball, Champ Basketball, Dandy, Mermaid Madness, Park Patrol, Star Raiders II, Prodigy, ISS, High Frontier, Firetrap, Karnov, Super Hang-On, Gee Bee Air Rally, Real Ghostbusters, Galactic Games, Super Sprint, Knightmare, Wonderboy, Champ Football, Guadal Canal och Aliens. Pris kassett 229, diskett 249.

CHARTBUSTERS Agent X2, Ghostbusters, FA Cup Football, Kane, LA Swat, Ninja Master, Rasputin, Ollie & Lissa, Zolyx, Ricochet, Exploding F ist, Dan Dare I, Formula 1 Simulator, Brian Jacks Superstar Challenge, Tau Ceti, 1-Ball, Park Patrol, Thrust I, Harvey Headbanger och War Cars. Pris kassett 149.

GRANDSTAND World Class Leaderboard, Continental Circus, Pro Tennis Tour I och Gazza I. Pris kassett 199, diskett 249.

MULTIMIXX I Leaderboard, Leaderboard Tournament och World Class Leaderboard. Pris kassett 89.

MULTIMIXX II Beach Head I & II och Raid (over Moscow). Pris kassett 89.

MULTIMIXX III Street Fighter, 1943 och Bionic Commando. Pris kassett 89.

POWER UP Rainbow Islands, Altered Beast, X-Out, Turrican I och Chase HQ I. Pris kassett 229, diskett 249.

PHANTASIE BONUS EDITION Phantasie I & III och Questron II. Pris diskett 349.

PREMIER COLLECTION Last Ninja I och II, Dominator, Flimbos Quest, Int Karate och Myth. Pris kassett 229, diskett 249.

RAINBOW COLLECTION Bubble Bobble, New Zealand Story och Rainbow Islands. Pris kassett 149, diskett 199.

ROADWAR BONUS EDITION Roadwar 2000 & Europa och Wargame Constr Set. Pris diskett 349.

SIX APPEAL Satan, P47, Pick N Pile, Puffys Saga, Twin World och Rick Dangerous I. Pris kassett 229, diskett 269.

SOCCER MANIA Football Manager II, Football Manager World Cup, Gazzas Super Soccer och Microprose Soccer. Pris kassett 199, diskett 229.

SOCCER SPECTACULAR World Champions, Peter Shiltons Handball Maradona, Football Manager I, Soccer Supremo och P Beardsleys Football. Pris kassett 179.

TEST DRIVE II COLLECTION Test Drive II, California Challenge, European Challenge, Muscle Cars och Super Cars. Pris diskett 299.

TOLKIEN TRILOGY Hobbit, Lord of the Rings och Shadows of Mordor. Pris kassett 179.

VIRTUAL WORLDS Driller, Total Eclipse, Castle Master och The Crypt. Pris Kassett 199, diskett 249.

SPEL TILL CDTV

	PRIS
HOUND OF BASKERVILLES	399
LEMMINGS	399
PSYCHO KILLER	399
SIM CITY	399
SUPER GAMES PACK	349
WRATH OF THE DEMON	399

NYTTOPROGRAM TILL COMMODORE 64/128

	KASS	DISK
3D CONSTRUCTION KIT	299	299
BUDGET	179	199
FIRMABOKFÖRING 64		795
FIRMABOKFÖRING 128		795
HEMBOKFÖRING I	279	299
HEMBOKFÖRING II		399
PLANERINGSKALENDER	179	199
TEXTREGISTER 64	279	299
TEXTREGISTER 128*		349

* = kräver monitor

BÖCKER TILL COMMODORE 64/128 & AMIGA

	PRIS
ADVANCED AMIGA BASIC	249
AMIGA 3D GRAPHICS	249
AMIGA BASIC INSIDE & OUT	299
AMIGA C FOR BEGINNERS	249
AMIGA C FOR ADV PROG	349
AMIGA DESKTOP VIDEO GUIDE	249
AMIGA DESKTOP VIDEO WORKB.	369
AMIGA DOS II COMPANION	299
AMIGA DOS INSIDE & OUT	249
AMIGA GRAPHICS I & O	399
AMIGA HARDWARE REF MANUAL	299
AMIGA INCLUDES & AUTODOCS	429
AMIGA LIB. & DEVS.	429
AMIGA MACHINE LANGUAGE	249
AMIGA MAKING MUSIC	399
AMIGA PRINTERS INSIDE & OUT	369
AMIGA PROGRAMMERS GUIDE	249
AMIGA USER INTERFACE	299
BANE COSMIC FORGE HINTBOOK	149
BARDS TALE I CLUE BOOK	139
BARDS TALE III CLUE BOOK	139
BEST OF TRICKS & TIPS	299
BUCK ROGERS CLUE BOOK	139
C64 ADVENTURES	149
C64 GRAPHICS BOOK	149
C64 IDEA BOOK	149
C64 PEEKS & POKES	119
C64 PROGRAMMERS REF GUIDE	229
C64 SIMULATIONS TECHNIQUES	149
C64 WRITING STRATEGY GAMES	149
CHAMPIONS OF KRYNN CLUE	139
CHAOS STRIKES BACK ADV H.B.	139
CODENAME ICEMAN HINTBOOK	99
COLONELS BEQUEST HINT	99
CONQUEST OF CAMELOT HINT	99
CURSE OF AZURE BONDS CLUE	139
DEATH KNIGHT KRYNN CLUEBOOK	139
DESKTOP VIDEO PRODUCTIONS	249
DRAGON WARS CLUE BOOK	139
DRAKKHEN HINTBOOK	139
DUNGEON MASTER HINT BOOK	139
ELITE HELP BOOK	99
ELVIRA HINT BOOK	139
EYE OF THE BEHOLDER CLUE	139
F19 STEALTH FIGHTER H.B.	199
FALCON AIR COMBAT	199
FIRST BOOK OF AMIGA	249
GOLD RUSH HINTBOOK	99
GUIDE TO PLAYING THE HOBBIT	99
GUNSHIP ACADEMY	199
HARPOON BATTLE BOOK	219
HEROS QUEST HINT BOOK	99
INDIANA JONES AVD HINT	139
KINGS QUEST I HINTBOOK	99
KINGS QUEST II HINTBOOK	99
KINGS QUEST III HINTBOOK	99
KINGS QUEST IV HINT BOOK	99
KINGS QUEST V HINT BOOK	99
KINGS QUEST COMPANION	199
LEISURE SUIT LARRY I HINT BOOK	99
LEISURE SUIT LARRY II HINT	99
LEISURE SUIT LARRY III HINT	99
LOOM HINTBOOK	99
MANHUNTER N.Y. HINTBOOK	99
MANHUNTER S.F. HINTBOOK	99
MANIAC MANSION CLUE BOOK	139
MAPPING THE AMIGA	269
MASTER SIM CITY/EARTH	249
MASTER ULTIMA	199
MIGHT & MAGIC I CLUE BOOK	149
MIGHT & MAGIC II CLUE BOOK	149
OFFICIAL AMIGA VISION	269
OFFICIAL BOOK OF JACK NICK	149
OFFICIAL BOOK OF LARRY	149
OFFICIAL BOOK OF ULTIMA	149
POLICE QUEST I HINT BOOK	99
POLICE QUEST II HINT BOOK	99
POOL OF RADIANCE CLUE BOOK	139
POWER MONGER CLUE BOOK	139
QUEST FOR CLUES II	269
QUEST FOR CLUES III	269
QUEST FOR GLORY II HINT BOOK	99
SECOND BOOK OF AMIGA	249
SECRET OF MONKEY ISLAND HINT	99
SECRET SILVERBLADES CLUE	139
SIM CITY PLANNING	249
SPACE QUEST I HINT BOOK	99
SPACE QUEST II HINT BOOK	99
SPACE QUEST III HINT BOOK	99
SPACE QUEST IV HINT BOOK	99
STAR FLIGHT CLUE BOOK	149
THE LARRY STORY	179
ULTIMA V HINT BOOK	139
ULTIMA VI HINT BOOK	149
WASTELAND CLUE BOOK	139
ZAK MC KRACKEN HINT BOOK	139

JOYSTICKS

	PRIS
BATHANDLE	279
BOSS	179
QUICKSHOT III TURBO	179
SLICK STICK	99
TAC-2	179

SPELPROGRAM TILL AMIGA

	PRIS
3D CONSTRUCTION KIT	599
688 ATTACK SUB	299
A10 TANK KILLER (1 MB)	399
ABC MONDAY NIGHT FOOT. (1 MB)	499
ACTION STATIONS (1 MB)	369
AFRIKA KORPS	369
AIRBORNE RANGER	299
ALIEN DRUG LORDS (1 MB)	499
ALTERED DESTINY (1 MB)	369
AMOS – THE CREATOR	599
AMOS 3D*	399
AMOS COMPILER*	369
APPRENTICE	249
ARMALYTE	329
ARMOUR-GEDDON	329
ATF II	299
ATOMINO	329
AWESOME	329
BACK TO THE FUTURE III	299
BADLANDS	299
BALL GAME	329
BANDIT KINGS OF CHINA (1 MB)	399
BANE OF COSMIC FORGE (1 MB)	499
BAR GAMES	299
BARDS TALE III	299
BATTLE CHESS II	329
BATTLE COMMAND	299
BATTLE MASTERS	369
BATTLE STORM	299
BATTLE TANK BARBAROSSA	499
BATTLE TANK KURSK TO BERLIN	499
BETRAYAL	369
BIG BUSINESS	399
BIG DEAL	369
BILL & TEDS EXCELLENT ADV	299
BILLIARDS II SIMULATOR	329
BLADE WARRIOR	329
BLADES OF STEEL	399
BLOCK OUT	249
BLUE MAX	369
BRAINBLASTERS	329
BRAT	299
BREACH I	249
BREACH II (1 MB)	399
BRIDGE 6.0	369
BRIGADE COMMANDER (1 MB)	399
BSS JANE SEYMOUR	299
BUCK ROGERS (1 MB)	369
BUDOKAN	159
CADAVER	299
CADAVER PAY OFF******	219
CAPE 68K ASSEMBLER V2.5	799
CAPTIVE	299
CAR-VUP	299
CARDINAL OF THE KREMLIN	299
CARTHAGE	299
CASTLE VANIA	249
CENTREFOLD SQUARES	249
CENTURION	299
CHAMPIONS KRYNN (1 MB)	369
CHAMPION OF THE RAJ	329
CHAOS STRIKES BACK (1 MB)	299
CHARGE OF LIGHT BRIGADE	369
CHASE HQ II	299
CHESS CHAMPIONS 2175	399
CHRONO QUEST II	369
CHUCK ROCK	299
CHUCK YEAGERS AFT 2.0	299
CODENAME ICEMAN (1 MB)	399
COHORT FIGHTING FOR ROME	369
COLONELS BEQUEST (1 MB)	399
CONFLICT MIDDLE EAST (1 MB)	369
CONQUEST CAMELOT (1 MB)	399
CORPORATION	299
COUGAR FORCE	329
CREATURE	299
CRIME DOES NOT PAY	299
CRIME WAVE	299
CRUISE FOR A CORPSE	349
CRYSTALS OF ARBOREA	329
CURSE OF AZURE BONDS (1 MB)	369
CYBERCON III	299
CYBERWORLD	249
DARKMAN	299
DAS BOOT	369
DAYS OF THUNDER	299
DEATH KNIGHTS OF KRYNN (1 MB)	369
DEATH TRAP	299
DEJA VU II	299
DELUXE STRIP POKER	249
DEMONIAK (1 MB)	369
DEMONS TOMB	299
DISC	329
DOUBLE DRIBBLE	369
DRAGON FLIGHT	349
DRAGON FORCE (1 MB)	399
DRAGON STRIKE	369
DRAGON WARS	299
DRAGONS BREATH	369
DRAGONS LAIR II: TIME WARP	499
DUNGEON MASTER (1 MB)	349
DUNGEON MASTER SURVIVAL***	199
EAGLES RIDERS	299
ECO PHANTOMS	299
ELF	299
ELITE	299
ELVIRA (1 MB)	369
EMLYN HUGHES INT SOCCER	299

EMPIRE V2.05	399
ENCOUNTER	249
ESCAPE FROM COLDITZ	369
ESWAT	299
EUROPEAN SUPER LEAGUE	299
EXTERMINATOR	299
EYE OF THE BEHOLDER (1 MB)	369
F15 STRIKE EAGLE II (1 MB)	399
F16 COMBAT PILOT	299
F19 STEALTH FIGHTER	369
F29 RETALIATOR	299
FACES: TETRIS III	299
FAST EDDIE'S POOL	349
FEMME FATALE	349
FINAL BATTLE	299
FINAL WHISTLE (till K.0.2)	199
FIRE BRIGADE (1 MB)	399
FLEET MED	499
FLIGHT OF THE INTRUDER	399
FLIGHT SIMULATOR II	499
FLOOD	159
FOOTBALL DIRECTOR II	269
FRENETIC	329
FRONT LINE	349
GALACTIC EMPIRE	329
GAZZA II	299
GEM X	299
GENGHIS KHAN (1 MB)	399
GERM GRAZY	329
GETTYSBURG	369
GIN & CRIBBAGE	399
GODS	299
GOLD RUSH	349
GOLDEN AXE	299
GREMLINS II	299
GUNBOAT (1 MB)	369
GUNSHIP	349
HALLS OF MONTEZUMA (1 MB)	329
HARD BALL II	399
HARD DRIVIN II	299
HARPOON (1 MB)	369
HARPOON BATTLE SET II ********	249
HARPOON BATTLE SET III ********	249
HELTER SKELTER	249
HERO QUEST (GREMLIN)	299
HEROS QUEST (1 MB) SIERRA	399
HILL STREET BLUES	299
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR****	299
HORROR ZOMBIES	299
HUNT FOR RED OCTOBER (NY)	299
HYDRA	299
I PLAY 3D SOCCER	329
IMMORTAL (1 MB)	299
IMPERIUM	299
IN HARMS WAY	499
INDIANA JONES L. C. ADV.	299
INDIANAPOLIS 500	299
INT'L CHAMPIONSHIP ATHLETICS	329
ISHIDO	299
IT CAME FR. DESERT (1 MB)	349
JACK NICKLAUS COURSE 1**	179
JACK NICKLAUS COURSE 2**	179
JACK NICKLAUS COURSE 3**	179
JACK NICKLAUS COURSE 4**	179
JACK NICKLAUS COURSE 5**	199
JACK NICKLAUS UNLTD GOLF (1 MB)	369
JAHANGIR KHAN'S SQUASH	299
JAMES POND	299
JIMMY WHITE'S WHIRLW SNOOKER	369
JOURNEY	399
JUDGE DREDD	249
KAMPFGRUPPE	369
KICK OFF II	249
KICK OFF II 1 MEG VER.	299
KICK OFF II WORLD CUP	299
KILLING CLOUD	299
KILLING GAME SHOW	299
KINGS BOUNTY	369
KINGS QUEST IV (1 MB)	399
KRIEGSMARINE	499
KURSK CAMPAIGN	499
LARRY I	299
LARRY II (1 MB)	399

LARRY III (1 MB)	399
LEGEND OF FAERGHAIL	349
LEMMINGS	299
LIFE & DEATH	299
LIGHT CORRIDOR	299
LINE OF FIRE	299
LOGICAL	249
LONG LANCE	499
LOOM	349
LOOPZ	299
LORDS OF CHAOS	329
LORDS OF THE RISING SUN	349
LOST PATROL	299
LOTUS ESPRIT TURBO	299
M1 TANK PLATOON	369
MALTA STORM	499
MANCHESTER UTD EUROPE	299
MANHUNTER S.F. (1 MB)	399
MASTER BLAZER	299
MAUPITI ISLAND	369
MEAN-STREETS	299
MEGA TRAVELLER I (1 MB)	369
MERCHANT COLONY	369
MERCS	329
METAL MASTERS	329
METAL MUTANT	329
MICROLEAGUE WRESTLING	369
MIG 29 FULCRUM	399
MIGHT & MAGIC II	399
MIGHTY BOMB JACK	299
MONOPOLY DELUXE	249
MONTY PYTHON	249
MOONBASE	399
MOONSHINE RACERS	299
MOSCOW CAMPAIGN	499
MUDS	299
MURDER	299
MURDER IN SPACE	299
MYSTICAL	299
NAM	369
NARC	299
NAVY SEALS	299
NEUROMANCER (1 MB)	299
NIGHT SHIFT	299
NINJA REMIX	299
NUCLEAR WAR	299
OBITUS	399
OMEGA	399
OMNIPLAY HORSE RACING	369
OPERATION HARRIER	299
OPERATION OVERLORD	499
OPERATION SPRUANCE	399
OPERATION STEALTH	299
OUT ZONE	329
OVERRUN (1 MB)	369
PACIFIC STORM	499
PANG	299
PANZA KICK BOXING (1 MB)	299
PGA TOUR GOLF	299
PIRATES	299
PLANET OF LUST	349
PLAYER MANAGER	249
PLOTTING	299
POLICE QUEST I	399
POLICE QUEST II (1 MB)	399
POOL OF RADIANCE (1 MB)	369
PORTS OF CALL	299
POWER MONGER	349
PP HAMMER	299
PREDATOR II	299
PREHISTORIC TALE	299
PREHISTORIK	329
PRINCE OF PERSIA	299
PRO FLIGHT	449
PRO FOOTBALL SIM 3.0 (1 MB)	399
PRO TENNIS TOUR II	299
PROJECTYLE	159
PUZZNIC	299
QUADREL	329
QUEST FOR GLORY II (1 MB)	399
RAILROAD TYCOON (1 MB)	399
RBI 2 BASEBALL	369
REBEL CHARGE CHICKAMAUGA	369

RED LIGHTNING	369
RED STORM RISING	299
REEL FISHIN	399
RENEGADE LEGION (1 MB)	399
RESOLUTION 101	299
RICK DANGEROUS II	299
RISK	299
ROBOCOP II	299
ROD LAND	299
ROMANCE 3 KINGDOMS (1 MB)	599
ROMMEL AT EL ALAMEIN	499
ROMMEL AT GAZALA	499
SARAKON	249
SEARCH FOR THE KING (1 MB)	399
SECRET OF MONKEY ISLAND (1 MB)	299
SECRET OF SILVERBLADES (1 MB)	369
SEX OLYMPICS (1 MB)	349
SEX VIXENS FROM SPACE	349
SHADOW DANCER	299
SHADOW OF THE BEAST II	399
SILENT SERVICE	299
SILENT SERVICE II (1 MB)	399
SIM CITY 512K	369
SIM CITY I MEG VERSION	399
SIM CITY TERRAIN ED. *****	199
SKI OR DIE	299
SKULL & CROSSBONES	299
SOCCER MANAGER MULTI PL.	299
SPACE ACE	499
SPACE QUEST I	399
SPACE QUEST II (1 MB)	399
SPACE QUEST III (1 MB)	399
SPACE ROGUE	399
SPEED BALL II	299
SPIRIT OF EXCALIBUR (1 MB)	369
STAR COMMAND	369
STAR CONTROL (1 MB)	299
STAR FLIGHT	159
STELLAR 7 (1 MB)	299
STELLAR CRUSADE	399
STORM ACROSS EUROPE	369
STORM BALL	329
STRATEGO	299
STREET ROD I	299
STREET ROD II (1 MB)	399
STRIDER II	299
STRIKER MANAGER	299
SUPER CARS II	299
SUPER MONACO GP	299
SUPER OFF ROAD	299
SUPER SKWEEK	249
SUPERSTAR ICE HOCKEY	299
SUPREMACY	369
SWAP	329
SWITCHBLADE II	299
SWIV	299
SWORD OF ARAGON	369
SWORD OF SODAN	299
TEAM SUZUKI	299
TEAM YANKEE	369
TEENAGE MUTANT HERO TURT.	299
THE EXECUTIONER	329
THE PLAGUE	299
THE POWER	299
THEXDER	299
THIRD COURIER	299
THUNDERHAWK	369
TOKI	299
TORVAK THE WARRIOR	299
TOTAL RECALL	299
TOURNAMENT GOLF	299
TOWER FRA (1 MB)	299
TOWER OF BABEL	299
TOYOTA CELICA GT RALLY	299
TURRICAN II	299
TV SPORTS BASKETBALL	349
TYPHOON OF STEEL (1 MB)	369
ULTIMA V	369
UMS I	299
UMS II (1 MB)	369
UN SQUADRON	299
VENOM WING	249
VIKING CHILD	249

VIZ	249
WARGAME CONSTRUCTION SET	369
WAR HEAD	299
WAR ZONE	259
WARLOCK THE AVENGER	299
WARLORDS (1 MB)	299
WAYNE GRETZKY HOCKEY****	369
WELLTRIS	299
WHITE DEATH (1 MB)	399
WHITE SHARKS	299
WINGS OF DEATH	299
WINNING TACTICS (till K.O. II)	149
WOLFPACK (1 MB)	369
WONDERLAND (1 MB)	369
WORLD CHAMP BOXING MAN.	269
WORLD CHAMP SOCCER	299
WORLDS OF WAR	299
WRATH OF THE DEMON	369
WRECKERS	299
Z-OUT	249
ZAK MC KRACKEN	299
ZONE WARRIOR	329

* = kräver AMOS
** = kräver JACK NICKLAUS
*** = kräver Dungeon Master
****= kräver Kickstart 1.2
***** = kräver Sim City
****** = kräver CADAVER
********* = kräver HARPOON och 1 MB

AMIGA SPEL 149:-ST.

1943, 3D POOL, AFTERBURNER, ARKANOID II, BALLISTIX, BARBARIAN II, BARDS TALE II, BEACH VOLLEY, BIONIC COMMANDO, BLOOD MONEY, BOULDERDASH CONSTR KIT, BUFFALO BILL,BURGER MAN, CABAL, CALIFORNIA GAMES, CARRIER COMMAND, CIRCUS ATTRACTIONS, C J ELEPHANT ANTICS, CLOUD KINGDOMS, COLORADO, CONFLICT EUROPE, DALEY THOMPSON OLYMPIC CHALLENGE, DEADLINE, DEFENDER OF CROWN, DEFENDERS OF THE EARTH, DENARIS, ENCHANTER, FEDERATION OF FREE TRADERS, FERRARI FORMULA ONE, FOOTBALLER OF THE YEAR II, FORGOTTEN WORLDS, FULL CONTACT, GAMES SUMMER EDITION, GAUNTLET II, GRAND MONSTER SLAM, HOLLYWOOD POKER PRO, HOSTAGES, IK+, IMPOSSAMOLE, IMPOSSIBLE MISSION II, INDIANA JONES L.C. ACTION, JAWS, JOCKY WILSONS DARTS, JOAN OF ARC, JUNGLE BOOK, KEEF THE THIEF, KID GLOVES, KING OF CHICAGO, KULT, LAST NINJA II, LEAGUE CHALLENGE, LEATHER GODDESSES, LED STORM, LICENCE TO KILL, LOMBARD RAC RALLY, MIAMI CHASE, MOON WALKER, NEW ZEALAND STORY, NORTH & SOUTH, OPERATION WOLF, OUT RUN, PARIS DAKAR, PLATOON, PREDATOR I, PRO BOXING SIM, R-TYPE, RAMBO III, RED HEAT, ROCKET RANGER, RUN THE GAUNTLET, SCI-FI, SHERMAN M4, SHINOBI, SHUFFLE PUCK CAFE, SINBAD, SKIDZ, SKY CHASE, SORCERER, SPEEDBALL I, SPHERICAL, STREET FIGHTER, STRYX, SUBBUTEO, SUPER CARS I, SUPER HANG-ON, SUPER LEAGUE SOCCER, SWITCHBLADE I, TENNIS CUP, THREE STOOGES, THUNDERBLADE, TREBLE CHAMPIONS, TV SPORTS FOOTBALL, ULTIMATE DARTS, WATERLOO, WINGS OF FURY, WIZBALL, WORLD CLASS LEADERBOARD, XENON II, ZORK II, ZORK III.

SPELPAKET TILL AMIGA

ACCOLADE ALL TIME FAVOURITES Test Drive I, Mean 18, Mean 18 Famous Courses I & II och Hard Ball I. Pris 369.

BIG BOX Teenage Queen, Safari Guns, Bubble +, Captain Blood, Tintin on the Moon, Krypton Egg, Stir Crazy Bobo, Jumping Jackson, Hostages och Purple Saturn Day. Pris 369.

CHALLENGERS Stunt Car Racer, Fighter Bomber, Kick Off I, Super Ski och Pro Tennis Tour I. Pris 369.

DOUBLE-DOUBLE BILL Wings, Lords of Rising Sun, TV Sports Basketball och TV Sports Football. 1 MB. Pris 429.

FALCON COLLECTION F16 Falcon och Falcon Mission Disk I & II. Pris 399.

FOOTBALL MANAGER II GIFT PACK Football Manager II och Football Manager II Expansion Kit. Pris 149.

GRAND STAND Gazza I, Continental Circus, World Class Leaderboard och Pro Tennis Tour. Pris 369.

MAGNUM Oriental Games, RVF Honda, Pro Tennis Tour I, Satan och After the War. Pris 329.

PHANTASIE BONUS EDITION Phantasie I & III och Questron II. Pris 369.

POWER PACK Blood Wych, Lombard RAC Rally, TV Sports Football och Xenon II. Pris 299.

POWER UP Rainbow Islands, Altered Beast, X-Out, Turrican I och Chase HQ I. Pris 369.

PREMIER COLLECTION Flimbos Quest, Tusker, IK+ och Last Ninja. Pris 329.

PRO SPORT CHALLENGE The Cycles, Powerboat, Jack Nicklaus Golf och Jack Nicklaus Course Disk vol I. Pris 369.

RAINBOW COLLECTION Bubble Bobble, New Zealand Story och Rain bow Islands. Pris 249.

SIM CITY & POPULOUS DOUBLEPACK Sim City och Populous. Två av de bästa spelen någonsin till priset av ett. Pris 369.

SPORTING WINNERS Daily Double Horse Racing, Steve Davis World Snooker och Brian Cloughs Football Fortunes. Pris 249.

TEST DRIVE II COLLECTION Test Drive II, California Challenge, European Challenge, Muscle Cars och Super Cars. Pris diskett 369.

VIRTUAL REALITY VOL I Midwinter, Carrier Command, Starglider II, Stunt Car Racer och Int Soccer Challenge. Pris 399.

VIRTUAL REALITY VOL II Virus, The Sentinel, Resolution 101, Weird Dreams och Thunderstrike. Pris 369.

VIRTUAL WORLDS Driller, Total Eclipse, Castle Master och The Crypt. Pris 369.

WHEELS OF FIRE Turbo Outrun, Chase HQ I, Hard Drivin I och Powerdrift. Pris 369.

WINNING FIVE Iron Lord, Night Hunter, Twin World, Puffys Saga och Sir Fred. Pris 369.

WORLD CUP COMPILATION International Soccer, Kick Off I, och Tracksuit Manager. Pris 299.



Computer Boss International

Box 503 631 06 Eskilstuna

BESTÄLL PÅ TELEFON: 016-13 10 20

Personlig ordermottagning: Måndag–Torsdag 9–21, Fredagar 9–17, Lördag & Söndag 14–17

NAMN: ____________________ **POSTADRESS:** ____________________

ADRESS: ____________________ **TELEFONNR:** ____________________

☐ **Jag beställer för mer än 500 kr och jag får då ett extra spel utan extra kostnad. Värde minst 149 kr.**

Jag väljer:

☐ **BACK TO THE FUTURE III (C64 kass)**

☐ **SUMMER CAMP (C64 kass)**

☐ **TEENAGE MUT. HERO TURTLES (C64 disk)**

☐ **APPRENTICE (Amiga)**

☐ **PREDATOR II (Amiga)**

☐ **TURRICAN II (Amiga)**

ARTIKELNAMN	DATOR	KASS/DISK	PRIS

MINSTA BESTÄLLNING = 200 KR

Priserna är inkl moms, frakt, PF-avgift och emballage.

Endast 40 kr expeditionsavgift tillkommer. Inga andra avgifter tillkommer.

Till Norge, Danmark och Finland tillkommer dessutom en extra avgift på 25 kr.

AMIGA/ST/C64
PRIS: 349 kr
TILLVERKARE: Free Spirit Software

GRAFIK:	54%
LJUD:	47%
VARAKTIGHET:	59%

+

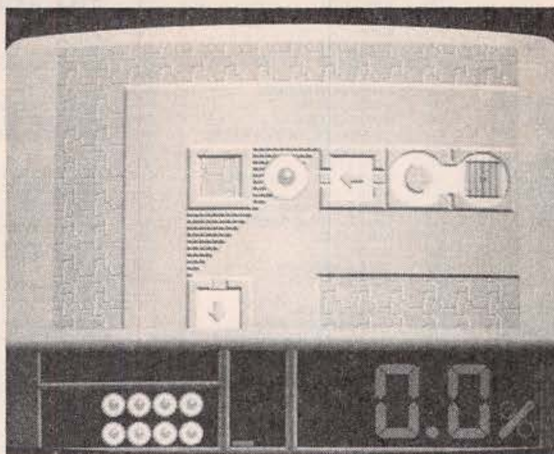
—

—

Ser ut som en dålig färglagd målarbok.

TOTAL

51%



Det gäller att knuffa bollarna ner i avgrunden.

ABYSS

Enformigt och tråkigt, tycker Magnus Friskytt. TESTVERSION: AMIGA

Abyss har en liten bakgrundshistoria, men den verkar vara en efterkonstruktion som någon har gjort bara för att han/hon tycker att en sådan ska finnas. I vilket fall som helst ger den inga värdefulla tips eller roliga historier så därför skippar jag den helt och går direkt till själva spelet.

Rent konkret går det ut på att man ska leta reda på små hangarer som innehåller röda bollar. Bredvid dem finns det en knapp som man ska trycka på och då kommer bollen fram. Sedan gäller det att med sin egen boll knuffa den röda bollen ned i en virvel som fungerar som en soptunna. Soptunnan och hangaren kan ligga rätt så långt ifrån varandra så i början kan man få leta en stund efter dem, men när man väl har hittat dem och lyckats förflytta åtta bollar däremellan så kommer man vidare till nästa bana.

Planen man spelar på syns ovanifrån och är inte helt slät och tät. Det finns ofta gott om backar och ibland finns det också stora hål i planen. Faller man ner där faller man ned i "the Abyss" eller avgrunden som det heter på svenska, och givetvis förlorar man då ett av sina tolv liv.

Det finns också ett annat och mycket vanligare sätt att förlora liv på. Det är att bli fångad av en av de konstiga livsformer som skuttar runt på banan och gör livet surt för en. Ser man en sådan fiende i tid och hinner vända, så hinner man oftast undan såvida man inte blir inträngd i ett hörn. Det är nämligen så vist ordnat att monstrena och den egna bollen är precis lika snabba och när man har blivit förföljd ett tag så exploderar monstret och man kan pusta ut en stund.

Det finns också en massa annat djävulskap på banan. Luriga knappar som öppnar hål i golvet och skenheliga leende figurer som inte går att trampa på hör till detta och det var väl förmodligen tänkt att det skulle sätta lite krydda på spelet, men jag tycker ändå att hela spelet är tråkigt rätt igenom. Det är enformigt och bjuder inte på några upphetsande överraskningar alls. Därtill är grafiken och ljudet halvtaskigt och ovanpå allt detta har de mage att kräva 1 MB Ramminne. Tack men nej tack!

MOONBASE

Björn Knutsson blir helt mångalen men tröttnar på struliga ledningar. TESTVERSION: AMIGA

Till att börja med skulle jag vilja säga att jag älskar simulatorspel.

SimCity är en av mina favoriter, och jag kan knappt bärga mig tills SimWorld kommer ut. Jag har genom åren spelat simulatorspel som rockband, tränare till fotbollslag, byggherrar, kejsare osv.

Moonbase skulle lika gärna kunna ha hetat "SimMoon", för spelet är på många sätt mycket likt "SimCity". Spelet går i korthet ut på att bygga upp en bas på månen. Om folk nu pumpade in pengar i projektet så vore detta inte något större problem, men de gör de tyvärr inte. Så för att kunna bygga ut sin bas så måste man göra den självförsörjande.

Moonbase är fullt av lovande ideer, tyvärr verkar de ha realiserats av ett gäng första klassens klåpare.

I princip alla "enheter" (fabriker osv) måste ha både ström och kylning. Eftersom detta är något som alla behöver så vore det väl rimligt att leda dessa båda tillsammans? Men inte då. De måste ledas var för sig, och de tar tillsammans upp en hel del utrymme. En annan sak med dem är att de måste kopplas in på ett speciellt ställe på en "enhet". Detta ställe går givetvis inte att flytta, så med lite tur så kommer man inte åt att koppla in dem, utan får riva den och bygga upp på nytt.

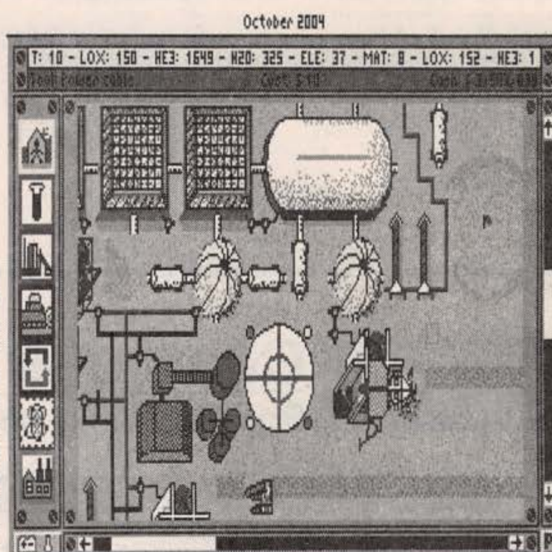
Vatten är något man behöver i ganska stora mängder. Vatten är dessutom ganska dyrt att frakta upp till månen. Men i över hälften av gångerna man startar spelet så finns det inget vatten i månlandskapet man befinner sig i. Och finns det inget vatten så kan man lika gärna lägga av direkt, för annars kommer man aldrig att klara sig ekonomiskt — vattenräkningarna tar helt enkelt knäcken på ens ekonomi. **(Måste man duscha så mycket då? red amn)**Och även om man skulle hitta vatten är detta ett stort problem.

Kratrar är en annan sak — man kan inte bygga på kraterkanterna, och de går inte att få bort med bulldozern. Så långt är allt ok. Men man KAN dra el- och kyl-ledningar över kraterkanterna. Och DESSA kan man sen ta bort med bulldozern...

De byggnader man uppför är ganska spännande de också. Som sagt finns det anslutningar för kylning och el bara på ett enda ställe på byggnaden.

Ok, tänker man, då vänder jag den så att anslutningen kommer där det passar bäst. Långnäsa! Det finns endast EN byggnad som KAN vändas —och det är en NYHET i Amiga-versionen

Jag älskar idéen, men avskyr spelet, det är så oflexibelt att det helt förtar nöjet att spela..



Nu har du chansen att bygga upp nåt utanför den jordiska sfären, en helt egen månbas.

AMIGA
PRIS: 349 kr
TILLVERKARE: Wesson International

GRAFIK:	40%
LJUD:	30%
VARAKTIGHET:	20%

+
En bra idé! Helt oskyddat. Går att installera på hårddisk.

—
Helt ospelbart pgr. den dåliga implementationen

TOTAL

36%

Data bör man, annars...

SPELPROGRAM

□ 3D CONSTRUCTION KIT	498:–
□ AMNIOS	228:–
□ BACKGAMMON	268:–
□ BARBARIAN 2	228:–
□ BILLY THE KID	228:–
□ CHAOS STRIKES BACK	228:–
□ DUNGEON MASTER	228:–
□ ELF	228:–
□ ESCAPE FROM COLDITZ	268:–
□ EYE OF THE BEHOLDER	298:–
□ FLAMES OF FREEDOM (Midw. II)	328:–
□ FLIGHT OF INTRUDER	298:–
□ F15 STRIKE-EAGLE II	298:–
□ GODS	268:–
□ LEMMINGS	228:–
□ MANCHESTER UNITED EUROPE	228:–
□ MOONBASE	328:–
□ PGA TOUR GOLF	268:–
□ PANZA KICK BOXING	228:–
□ PROFLIGHT	398:–
□ PRO TENNIS TOUR 2	198:–
□ PSYGN. MONSTER PACK – 3 spel	228:–
□ QUEST FOR GLORY II	328:–
□ RAILROAD TYCOON	328:–
□ RISE OF DRAGON	368:–
□ SECRET OF MONKEY ISLAND	298:–
□ SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	398:–
□ SIM CITY/POPULOUS	298:–
□ SPEEDBALL II	228:–
□ SPIRIT OF EXCALIBUR	268:–
□ ULTIMA V	268:–
□ WONDERLAND	268:–

Nya spel på gång:

□ BATTLECHESS 2	268:–
□ BEAST BUSTERS	228:–
□ CRUISE FOR A CORPSE	268:–
□ DOUBLE DOUBLE BILL – 4 spel!	328:–
□ FALCON CLASSIC COLLECTION	328:–
□ H. BARBERA COLLECTION – 4 spel	268:–
□ HEART OF CHINA	368:–
□ HUNTER	298:–
□ JIMMY WHITES WHIRLWIND SNOOKER	228:–
□ KINGS QUEST V	468:–
□ LEISURE SUIT LARRY V	398:–
□ MAGN. SCROLLS COMPT. – 3 spel!	298:–
□ NEBULUS II	228:–
□ OUTRUN EUROPE	228:–
□ RODLAND	228:–
□ R-TYPE II	228:–
□ SILENT SERVICE II	328:–
□ THUNDERHAWK	268:–
□ WORLDS AT WAR	268:–

Först till kvarn... – BESTÄLL REDAN NU!

MÅNADS-SPECIAL

□ COLONELS BEQUEST	158:–
□ LARRY 1 – Rena kultprogrammet! Vi har ett begränsat antal kvar	158:–
□ SEGA MEGA PACK till AMIGA: AFTERBURNER · ALIEN SYNDROME OUTRUN · SHINOBI · THUNDERBLADE Alla 5 spelen blir Dina för 'Futtiga'	268:–

AMIGA-RUTAN

AMIGA 500

Startpaket A
Med svenskt tangentbord, svenska manualer, mus, 10 disketter, 1 joystick och med 2 års garanti **3.898:-**

Startpaket B
Som A men påbyggt med 512 Kb extraminne och 1 spel (t ex Lemmings) **4.398:-**

Startpaket C
Som paket B men med Slimline extradrive och musmatta **4.998:-**

Säkert på många önskelistor.

De' e' ju snart jul . . . . . !

AMOS-RUTAN

□ AMOS GAME CREATOR med GMC	388:–
□ AMOS COMPILER till maskinspråk	298:–
□ AMOS 3D GRAPHICS	358:–

NYTTOPROGRAM

□ ADVANTAGE	1.298:–
□ AUDIOMASTER III	598:–
□ AZTEC PROFESSIONAL 5.0	1.098:–
□ BARS & PIPES	1.498:–
□ BARS & PIPES PROFESSIONAL	2.398:–
□ BENCHMARK MODULA 2	1.358:–
□ BROADCAST TITLER II	1.998:–
□ DeLuxe PAINT IV ← Årets nyhet!	1.298:–
□ DeLuxe VIDEO III + PHOTOLAB	1.298:–
□ DEVPAC 2.0	598:–
□ DIGIPAINT III	698:–
□ ELAN PERFORMER 2.0	998:–
□ HISOFT BASIC PROFESSIONAL	858:–
□ HYPERBOOK	788:–
□ IMAGINE	1.898:–
□ LATTICE C (SAS/C) V 5.10	2.098:–
□ MAXIPLAN PLUS	998:–
□ PAGESETTER 2.0	898:–
□ PAGESTREAM 2.1	1.798:–
□ PASCAL HISOFT ← På ingående	1.198:–
□ PEN PAL	998:–
□ POWERWORKS – KINDWORKS 2.0 – Infofile/Maxiplan Plus Höjdare..	1.398:–
□ PROFESSIONAL DRAW 2.0	698:–
□ PRO PAGE 2.0 ← med Video	2.298:–
□ PRO WRITE 3.1	998:–
□ SCULPT 4D	3.498:–
□ SUPERBASE PERSONAL II	698:–
□ SUPERBASE PROFESSIONAL IV	2.598:–
□ WORD PERFECT	1.898:–
□ X-CAD DESIGNER	1.898:–
□ X-CAD PRO ← Ny bättre version	2.798:–

TILLBEHÖR

□ ACTION REPLAY 2.0 till A500	798:–
□ ALTER AUDIO Midi Interface med 2 midikablar och 2 dig. demodisketter. Dr T's Tiger Pro Cub Software	998:–
□ AMAS Midi Interface/Sound Dig.	1.098:–
□ AT ONCE 2.0 PC-emulator till A500..	1.998:–
□ CROSS DOS 4.01	398:–
□ DAMMHUV till A500	48:–
□ DIGIVIEW GOLD 4.0 A500/A2000 Video Digitizer m Digipaint 1.0	1.258:–
□ DISKDRIVE 3.5" Intern A2000	698:–
□ DISKDRIVE 3.5" CUMANA med AV/PÅ och Dammlucka – Toppen!	578:–
□ DISK MASTER 1.4	388:–
□ EL. MUS/JOYSTICK/VÄXEL	198:–
□ FLICKER FIXER till A500, Multiv. ..	1.798:–
□ FLICKER FIXER till A2000, –»– ..	1.498:–
□ GOLDEN IMAGE HANDY SCANNER	2.298:–
□ GOLDEN IMAGE OPTISK MUS	498:–
□ HÅRDDISK A590 20 MB utbyggbar till 2 MB RAM	3.498:–
□ JOYSTICK COMP. PRO STAR med Autofire och Slow Motion	168:–
□ KICKSTART A500/2000 + 1.3 ROM	448:–
□ MIDI INTERFACE m 2 utg. och kablar ..	428:–
□ 4 Player ADAPTER INTERFACE	78:–
□ PRINTERKABEL	68:–
□ QUARTERBACK till hårddisk 4.2	458:–
□ QUARTERBACK TOOLS	598:–
□ RGB SPLITTER – Automatisk	868:–
□ ROCTEC GENLOCK A500/2000	1.598:–
□ SCARTKABEL – 2 meter	98:–
□ TECHNOSOUND Stereo Digitizer	428:–
□ TROJAN PHAZER LIGHTGUN inklusive 2 spel	498:–
□ VIDI AMIGA COLOUR SOLUTION med Vidi Chrome och RGB Splitter	1.858:–
□ X COPY PROFESSIONAL – Toppen	398:–
□ EXTRAMINNE 512K Internminne med AV/PÅ och klocka	328:–
□ ZYDEC A500 1.5MB internt RAM-k.	1.198:–
□ ZYDEC MUS med suverän känsla!	228:–

LÅGPRIS-SPEL

□ AFTERBURNER	98:–
□ ATF II	98:–
□ BATTLE VALLEY	48:–
□ BUDOKAN	128:–
□ CALIFORNIA GAMES	98:–
□ CHESSPLAYER 2150	128:–
□ CONTINENTAL CIRCUS	98:–
□ FOOTBALL MANAGER	48:–
□ GREMLINS II	98:–
□ ICE HOCKEY	48:–
□ JAMES BOND	128:–
□ KEEP THE THIEF	128:–
□ LAS VEGAS	48:–
□ LEGEND OF FARGAIL	128:–
□ MIGHTY BOMBJACK	98:–
□ MOUSE TRAP	48:–
□ M.U.D.S.	128:–
□ NAVY MOVES	98:–
□ NINJA REMIX	98:–
□ PLUTOS	48:–
□ SECONDS OUT	48:–
□ SHADOW OF THE BEAST	98:–
□ SPACE STATION	48:–
□ THAI BOXING	48:–
□ WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER	98:–
□ Z-OUT	128:–

EXTRA-RUTAN

□ DISKETTER 3.5" Sony Bulk DS/DD ..	3:88
□ FÄRGBAND till STAR m.fl.	58:–
□ RENGÖRINGSSET	48:–



Bli medlem i



utan köptvång!

Mot en inträdesavgift på kr 125:– erhåller Du som 1:a medlemsförmån ett hemligt spel (värde 198:–) plus en rengöringsdiskett till Din dator. 4 ggr/år får Du sedan LANDBERGS Specialerbjudanden!

Vi reserverar oss för slutförsäljning, eventuella prisförändringar eller annat, som ligger utanför vår kontroll. Här angivna priser gäller till nästa annonsinförande!

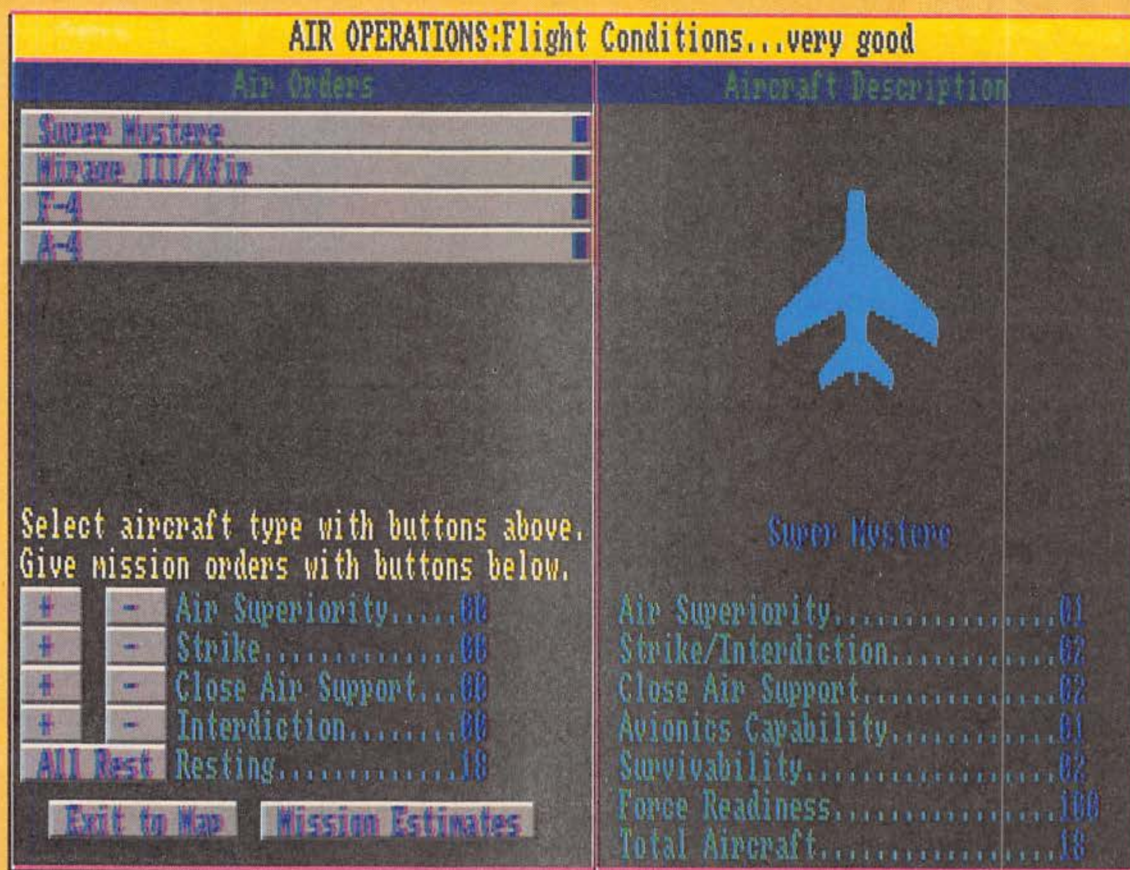
AMIGA direct

LANDBERGS

Skriv, ring eller faxa
Box 70
196 21 KUNGSÄNGEN
Tel 0758-650 35
Fax 0758-702 50

Alla priser är inkl. moms, men postavgifter tillkommer och vi tar de flesta kontokorten.

AMIGA	
PRIS: 449 kronor.	
TILLVERKARE: SSI	
GRAFIK:	80%
LJUD:	85%
VARAKTIGHET:	85%
+ Bra manual	
– Saknar Ljud	
TOTAL	85%



Du får välja hur du ska slå tillbaka den lede Fi, antingen med flyg eller artilleri tills marktrupperna tar vid.

Conflict: MIDDLE EAST

Hans Ekholm saknar krigslarmet när han slåss på den arabiska sidan mot Israel i oktoberkriget 1973. TESTVERSION : AMIGA

Den 6:e oktober kl.14.00 1973 bryts freden i Mellanöstern. I Golanhöjderna och utefter Suezkanalen öppnar arabisk artillerield mot de israeliska posteringarna.

Det här kriget varade lite längre än tidigare krig. Slutet för detta krig kom den 24:e oktober.

Araberna gjorde mycket bra ifrån sig. Om de haft lite mer tur i striderna vid Golan- höjderna hade Israel kanske blivit utplånat. Men så skedde ej och kriget hade ingen riktig vinnare.

Conflict: Middle East är ett mycket bra spel från SSI. Man har använt samma typ av spelsystem som används i Red Lightning.

Du sköter strider och förflytttningar via musen.

Man använder sig av det traditionella hexagonsystemet. Det kan låta lite gammalt, men allt annat är så mycket bättre än det var tidigare. Därför gör det inget att man har det här systemet.

Här har du också kontrollen över flygvapnet. Du bestämmer vad varje typ av plan ska uträtta. Du kan bl.a. ge order om luftbevakning, attack m.m.

Det gör att du kan påverka striderna på flera sätt. Med hjälp av flyg och artilleri kan du "mjuka upp" fientliga förband innan marktrupperna anfaller. När du anfaller tänk på att alla trupper har försörjning.

Ett av tipsen som man ger i manualen till den arabiske spelaren är följande: Om du någon gång tappar övertaget till Israel så försök aldrig återta det. Tänk bara på att försvara dig.

Det låter inte speciellt roligt. Men faktum är att börjar man förlora några strider är det bäst att tänka på försvar. Ordspråket säger ju "Bästa försvar är anfall". Men som sagt "Ingen regel utan undantag".

Det här är ett avancerat spel men enkelt att lära sig. Det kan spelas av en eller två spelare. Det finns två scenarier, 1973 och ett tänkt 1990. Men det blev det ju inget av.

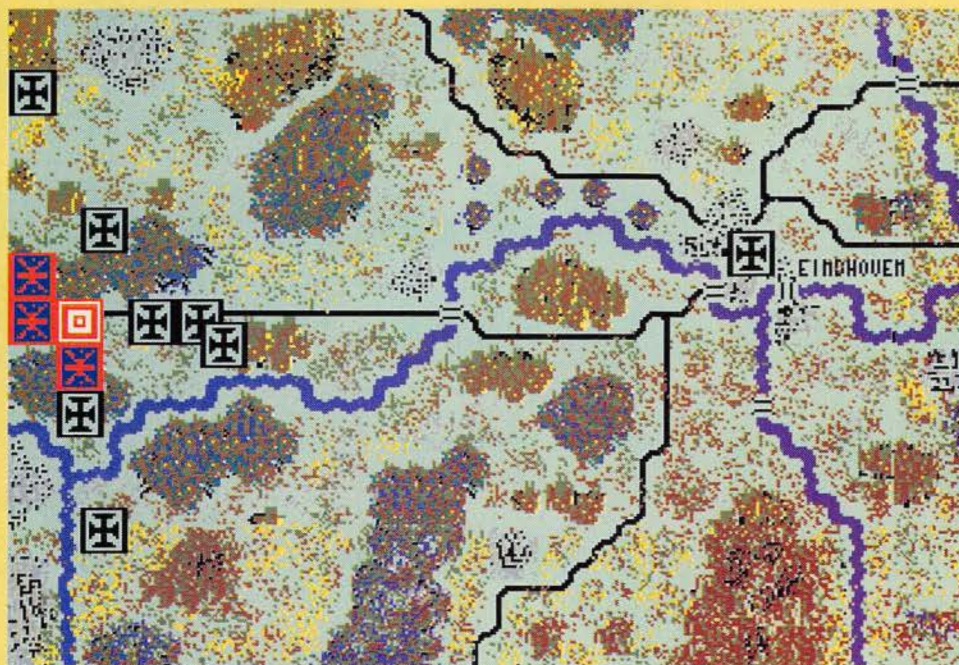
Grafiken är mycket bra. Även om den inte är det viktigaste i ett strategispel så höjer bra grafik intrycket av spelet. Däremot saknar jag ljudet. Det borde finnas något ljud vid striderna. Det tycker jag man kan begära.

Manualen är identiskt uppbyggd som SSI:s andra manualer, och håller bra klass. Den är lätt att hitta i och lätt att förstå. En bra sak du bör läsa är tipsen som finns i slutet av manualen.

Conflict: Middle East är förmodligen ett av de bästa strategispel som släppts på sista tiden. Det håller mycket hög standard och jag rekommenderar det verkligen.

Det handlar ju om strider i ett område där allt kan hända på mycket kort tid.

ARNHEIM



Med 2000 flygmaskiner och mer än 20 000 soldater gäller det att ta Fritz.

Med den största flygarmadan mänskligeheten skådat ska Hans Ekholm befria världen från det nazistiska oket. TESTVERSION: AMIGA

The Market Garden Operation

Tidigt på morgonen den 17 september 1944 dånar den största flygarmada som skådats i mänsklighetens historia över Engelska kanalen på väg mot sitt mål Arnheim. Mer än 2000 flygplan med mer än 20 000 soldater. Kort därefter inleds en imponerande luftlandsättning vid Arnhem. Moln av fallskärmar vecklar ut sig, tunga transportplan landar för att släppa ut sin last av männsikor och materiel.

Tyskarna i området blir överraskade, men får ändå igång sin krigsmaskin. På andra ställen vid den holländsk-belgiska gränsen, börjar en enorm kolonn av allierade fordon att röra på sig för att göra ett genombrott i nordöstlig riktning. Namnet på denna operation var "Market Garden".

Allt hade planlagts av fältmarskalk Montgomery. Målet med operationen var att genom en snabb stöt in i Ruhrområdet få ett snabbt slut på kriget.

Tyvärr gick planerna inte riktigt i lås. Nio dagar efter operationens början återvände 2000 man till de allierades område efter omänskligt lidande, svåra strider och enorma förluster.

Slaget om Arnheim var förlorat.

Men nu har du chansen att ändra historien.

Arnheim — The Market Garden Operation är egentligen gjord till Amstrad men finns som sagt även till Amigan. Det är ett mycket underhållande spel. Här finns det fem scenarier som täcker vissa perioder av operationen men även ett som täcker hela anfallet.

Det finns en mängd olika typer av förband bl.a. luftburet artilleri, pansar, motoriserat infanteri, rekogniserings trupper, glidflygplan m.m.

Striderna påverkas även av styrkan på enheten, effektiviteten, moralen samt i vilken terräng den befinner sig i.

Grafiken är klart godkänd, här är det enkelt att urskilja egna och fiendens trupper. Däremot finns det lite kritik av manualen. Men det är ju inte helt ovanligt när det gäller strategispel. Det verkar som om tillverkarna inte inser hur viktig den verkligen är. En sak man inte glömt ta med i manualen är hur mycket det kostar för enheterna att förflytta sig i olika typer av terräng. Det är en tabell som man har stor nytta av men som inte alltid finns med.

Arnheim kan spelas av en till tre fältherrar. Men du har ändå inga valmöjligheter. Är du ensam kan du bara spela allierad. Är ni två blir en tysk och den andre allierad. Och är ni tre delas de allierade trupperna upp i brittiska och amerikanska förband.

Det finns en hel del kända förband med i striderna här. Bland de tyska kan nämnas 2:a, 9:e och 10:e SS pansardivisionerna. På den amerikanska sidan finns både 82:a och 101:a luftburna divisionerna som senast deltog i striderna mot Irak. Och på den brittiska sidan finns 8:e armén, känd från ökenkriget

Det här spelet tillhör den övre delen på betygskalan. Jag tycker det var bra och jag önskar CCS lycka till i fortsättningen.

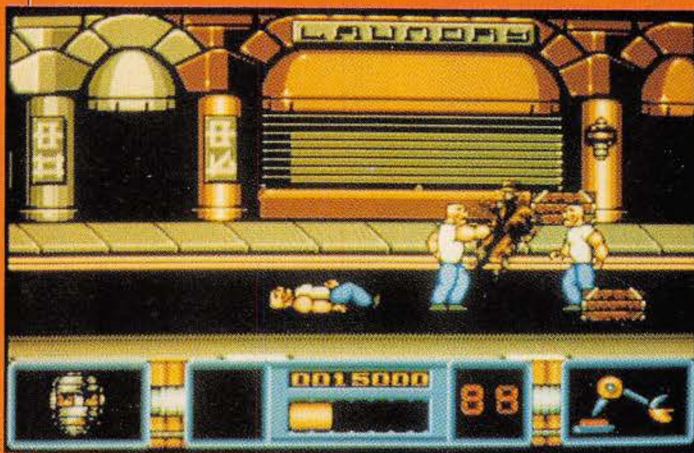
AMIGA
PRIS: —
TILLVERKARE: CCS

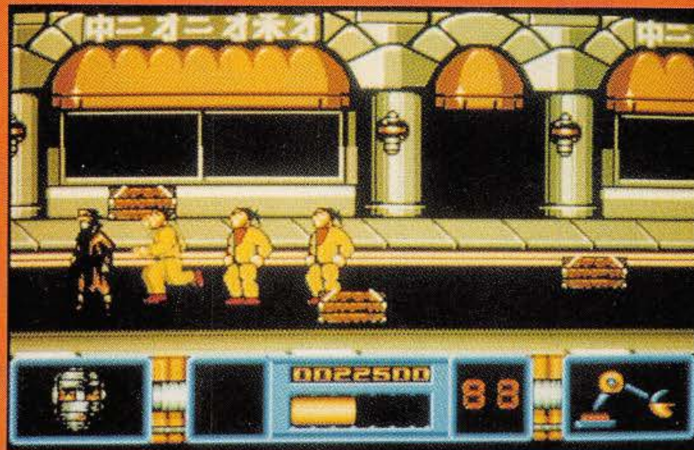
GRAFIK:	72%
LJUD:	75%
VARAKTIGHET:	75%

+

—

TOTAL 75%





Darkman handlar om en man som "tappat" ansiktet (Du) och förlorat sin flickvän. Full av revanschlust och hämndlystnad ger han sig iväg för att ge igen med hugg och slag.





AMIGA/C64	
PRIS: — kr	
TILLVERKARE: Ocean.	
GRAFIK:	81%
LJUD:	85%
VARAKTIGHET:	43%
+ Bra ljud, fräsch grafik.	
— Saknar originalitet.	
TOTAL	69%

DARKMAN

Pontus Berg sparkar och slår sig fram i spelmörkret och letar uttråkad efter nya friska fläktar.

VINN POSTER MED DARKMAN: Ta chansen att vinna en av tio posters med Darkman. Skriv namn och adress på ett vykort till; Datormagazin, Box 6688, S-113 84 Stockholm. LYCKA TILL!!!

Ocean har blivit ett företag som ständigt pumpat ut spelversioner av kända filmer. Även denna gång rör det sig faktiskt om en film, även om Darkman kanske inte är så känd. Tydligen ska det vara en skräckfilm om en man som tappat ansiktet (glöm dubbeltydigheten!) och som dessutom blivit av med sin flickvän. Hans hämndbegär bubblar inom honom och han bestämmer sig för att låta den få utlopp i handling. De båda versionerna liknar varandra om man tänker på speliden men det är ändå mycket som skiljer.

Amiga:

Spelets alla nivåer börjar med en "photo session" där man får ta foto på en springande gubbe. Om man dokumenterar honom tillräckligt bra kan man klä ut sig till denna person och därmed göra livet lättare på nivån. Nivåerna i fortsättningen är synnerligen standardiserade "beat'em up"-spel fast i två olika dimensioner; dels tredimensionella (typ Double Dragon) och dels tvådimensionella plattformsspel (typ Robocop). Om spelet har något som kan kallas unikt eller ens speciellt som vi inte sett innan, är att dessa två speltyper delvis kombinerats på samma nivå. Målet är, kanske inte helt överraskande, att sparka och slå sig fram genom nivåerna. Originaliteten är utan tvekan obefintlig. Det som förhindrar att jag låter Darkman haverera fullständigt betygsmässigt är Jonathan Dunns ljud och den rimligt fräscha grafiken. **(Kul att du gillade nåt. Red. anm).**

C64:

På C64 finner vi i stort sett samma spelidé; "gå från vänster till höger och nita alla på vägen." Visserligen är grafiken snygg och ljudet är riktigt bra men jösses så standardiserat tråkigt.

Då detta är sagt vet jag inte vad som mer kan sägas eftersom spelet är tämligen intetsägande.

Arcadespel av denna typ är utvecklade för att man efter varje omgång skall känna intensivt för att mata maskinen med ytterligare en krona. Om Ocean vill få in kronor i fortsättningen måste man faktiskt snart reformera sig och inte bara med marginella förändringar sälja samma spel gång på gång under olika namn!

Svenska Skivklubbens stora CD-marknad!

Här finner Du massor av prisvärda CD-skivor med artister som AC/DC, Ray Charles, Alice Cooper, Doors, Zeppelin, Pugh, White Lion & Cornelis. Allt är originalinspelningar av högsta kvalitet!

EXTRAPRIS 89:-/st gäller t.o.m. 23 oktober 1991, därefter kostar de 99:-/st

Vid köp av 6 eller flera sänder vi dem portofritt, annars tillkommer porto + postförskottsavgift.

Passa på att komplettera Dina samlingar, eller byt ut Dina sönderspelade vinylskivor mot glänsande CD!

P-23665 **AC/DC** 74 Jailbreak
P-12227 **AC/DC** Back in Black
P-20447 **AC/DC** Blow up Your Video
P-12750 **AC/DC** Dirty Deeds Done Dirt Cheap
P-17674 **AC/DC** Fly On The Wall
P-13870 **AC/DC** For Those About To Rock
P- 7564 **AC/DC** High Voltage
P-11041 **AC/DC** Highway to Hell
P-10183 **AC/DC** If You Want Blood – You've Got It
P- 7004 **AC/DC** Let There Be Rock
P- 7791 **AC/DC** Powerage



P-13419 **BLACKFOOT** Marauder
P-14014 **BLUES BROTHERS** Best of
P-23666 **BORNEMARK GULLAN** Sudda Sudda/Tvätta bilen
P-15651 **BROWNE JACKSON** Lawyers In Love
P-23667 **CHARLES RAY** Best of
P-12967 **COLLINS PHIL** Face Value
P-14890 **COLLINS PHIL** Hello I Must Be Going
P-17391 **COLLINS PHIL** No Jacket Required
P-11044 **COODER RY** Bop Till You Drop
P-19720 **ALICE COOPER** Alice Cooper Show
P- 9135 **ALICE COOPER** Billion Dollar Babies
P-20491 **ALICE COOPER** Dada
P-23357 **ALICE COOPER** Flush The Flash
P-23358 **ALICE COOPER** From The Inside
P- 9802 **ALICE COOPER** Greatest Hits
P-19717 **ALICE COOPER** Killer
P-23359 **ALICE COOPER** Lace & Whiskey
P-20058 **ALICE COOPER** Love It To Death
P-23360 **ALICE COOPER** Muscle Of Love
P- 8935 **ALICE COOPER** Schools Out
P-23361 **ALICE COOPER** Special Forces
P-19502 **ALICE COOPER** Welcome To My Nightmare
P-23362 **ALICE COOPER** Zipper Catches Skin
P- 8565 **DOORS** L A Woman
P-23364 **DOORS** Morrison Hotel
P- 6518 **EAGLES** Hotel California
P- 5502 **EAGLES** One of These Nights
P-23668 **EVERLY BROTHERS** Very Best Of
P- 5503 **FLEETWOOD MAC** Fleetwood Mac (Vita)
P-20189 **FOREIGNER** Inside Information
P-15012 **FOREIGNER** Records – Best Of

P-23369 **GRATEFUL DEAD** American Beauty
P- 6587 **HARRIS EMMYLOU** Luxury Liner
P-10558 **HORN MARITZA** Jämmer och elände
P-19450 **ISAAK CHRIS** Chris Isaak
P- 9102 **JAILBIRD SINGERS** Tjyvballader & Barnatro
P-15296 **KIX** Cool Kids
P- 5291 **LED ZEPPELIN** 1
P- 5605 **LED ZEPPELIN** 2
P- 8270 **LED ZEPPELIN** 3
P-13204 **LINDLEY DAVID** El Rayo-X
P- 5640 **OLA MAGNELL** Nya perspektiv
P- 5741 **MAGNUS & BRASSE** Levande På nya Bacchi
P-19454 **MANOWAR** Fighting The World
P-15840 **MÖTLEY CRUE** Shout At The Devil
P-14665 **MÖTLEY CRUE** Too Fast For Love
P-11375 **PRETENDERS** Pretenders
P-13827 **PRINCE** Controversy



P-18508 **PRINCE** Parade
P-19036 **RATT** Dancing Undercover
P-17676 **RATT** Invasion Of Your Privacy
P- 7790 **ROGEFELDT PUGH** Ja dä ä dä
P- 7681 **ROGEFELDT PUGH** Pugh 1968–1978
P-10956 **SAIJONMAA ARJA** Jag vill tacka livet

P-23670 **SAM & DAVE** The Best Of
P- 5572 **STEWART ROD** Atlantic Crossing
P-10316 **STEWART ROD** Blondes Have More Fun
P- 7173 **STEWART ROD** Foot Loose & Fancy Free
P- 6188 **STEWART ROD** Night On The Town
P-13830 **STEWART ROD** Tonight I'm Yours
P-14326 **VAN HALEN** Diver Down
P-13211 **VAN HALEN** Fair Warning
P- 7683 **VAN HALEN** Van Halen
P-10813 **VAN HALEN** Van Halen 2
P-11894 **VAN HALEN** Women And Children First
P- 8433 **VREESWIJK CORNELIS** Ballader & Grimascher



P-21444 **VREESWIJK CORNELIS** Sjunger Taube
P-19858 **WHITE LION** Pride
P-23671 **YES** The Yes Album
P-23672 **YOUNG NEIL** After The Goldrush
P- 8789 **YOUNG NEIL** Harvest
P-23673 **ÅKERSTRÖM FRED** Dagsedlar åt kapitalismen
P- 5375 **ÅKERSTRÖM FRED** Glimmande nymf
P- 9138 **ÅKERSTRÖM FRED** Två tungor

Svenska Skivklubben

Tel 08-658 30 41 Fax 08-668 71 72

Sänd mig de CD-skivor vars nummer noterats i kupongen. Jag löser min beställning mot postförskott. Portofritt vid köp av minst 6 CD.

Namn: ....

Adress: ....

Postnr & Ort: ....

Tel: ....

För minderårig målsmans underskrift: ....

Är tidigare kund hos Svenska Skivklubben

Ja Nej (Kryssa för)
V.g. skriv tydligt – texta helst!

Best. nr	Antal
P-	
P-	
P-	
P-	
P-	
P-	
P-	
P-	
P-	
P-	
P-	

Frankeras ej! Mottagaren betalar portot

SVENSKA SKIVKLUBBEN

SVARSPOST
Kundnummer
110066501
110 17 STOCKHOLM

DMZ 16

Besvärjaren besvarar

ELVIRA — MISTRESS OF THE DARK

● **Var ligger tortyrkammaren?**

Bredvid fängelsehålorna torde vara en rationell placering.

● **Hur får man bort kocken?**

Hon gillar inte salt särskilt mycket.

● **Var finns svärdet man ska döda det gröna monstret med?**

Om du menar det "heliga svärdet"Det gäller att huiie så finns det i Korsriddarkryptan, som döljs under altaret i kapellet. Att komma dit ner kräver dock att du fått tag i en speciell ring. Du behöver nog researcha labyrinten lite bättre.

● **Vad ska man göra i vattnet?**

Simma. Dyka. Spela vattenpolo. Allvarligt talat; om du gjort rätt och skjutit ner en av vakterna uppe på bastionerna (med armborst), så ligger han på botten av vallgraven någonstans. Det är bara att leta.

KINGS QUEST V

● **När sticker zigenarna?**

När du har blivit spådd. För att bli spådd måste du dock ha besökt tjuvarnas tempel i öknen och fått tag i ett guldmynt.



Det gäller att hitta det rätta vapnet om du vill komma helskinnad ifrån det här slemmiga monstret. Håll tungan rätt i mun och gör inga misstag.

● **Vad ska man göra i lägret i öknen?**

Om du "spionerat" på tjuvarna när de besökt templet, vet du att de använde en stav för att öppna porten. Denna stav hittar du i det ena tältet.

● **Vad ska man köpa för guldnålen?**

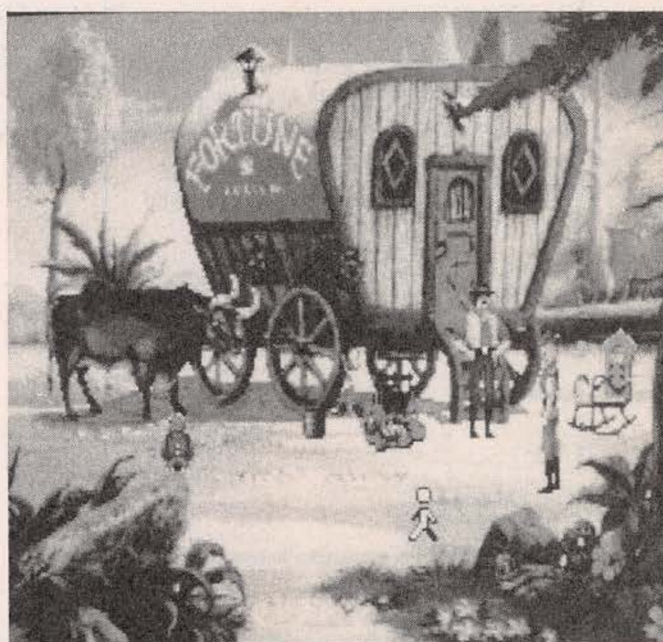
Du ska inte köpa något — ge den till skräddaren i stället!

● **Jag har amuletten men kan inte döda häxan!**

Du behöver "brass bottle" också. Den finns också i templet.

● **Vad ska man göra med den trasiga skon?**

Vart brukar man gå med trasiga skor? Till banken? Nej. Till posten? Nääå. Till skomakaren? Ja!



Innan du blir spådd hos zigenarna måste du ha varit i tjuvarnas tempel ute i öknen och fixat ett guldmynt.

CONQUESTS OF CAMELOT

● **Testet hos Fatima är omöjligt! Vilka gudinnor föreställer symbolerna?**

Det skulle du själv ha lärt dig i Gaza. Om du följde med grabben borde du frågat den vise gamle mannen om gudinnorna, så hade han visat symbolerna.

SPACE QUEST III

● **Hur tar jag mig förbi råttan som rånar mig?**

Det går inte — du får gå tillbaka och ta dina grejer igen. Glöm inte att ta reaktor och sladd.

● **Hur får jag upp "varpmotivatorn"?**

Du behöver ta den med en magnet - klättra upp på avfallstransportbandet och sätt använd skytteln.







TÄVLING Fotografera skyltfönstret på din datorbutik!

Fina priser att vinna!

Fatta kameran och ge dig iväg och fotografera någon av butikerna som finns representerade här ovan. Bästa bilden kombinerat läckraste skyltningen vinner första pris. Butiken på vinnar-bilden får elva "Sverige Runt" annonser gratis i Datormagazin under första halvåret -92. – Så butiker sätt igång och skylta. Tävlingen pågår under hela oktober. Ditt tävlingsbidrag vill vi ha senast 15 november. Vinnarna väljs ut av en jury bestående av Christer Rindeblad, Kim Johansson och Ulla Carle och presenteras i DMZ nr 21.

1:a pris: Amiga 500 (värde c:a 4.500:-) eller Grand Slam 500 hårddisk 45 Mb + 2 Mb Fastram (värde ca 7.000:-)

2:a pris: Modem 2400

3:e – **10**:e pris: Datormagazin T-shirt

Ut och fotografera!

Skicka framkallat foto samt ditt namn och adress och även namnet på butiken du fotat till: Datormagazin. Box 6688. S-113 84 Stockholm. Märk kuvertet "Sverige Runt"

Mer härligt 64-fusk

I vår trevliga lilla fuskisserie halkar vi nu över från G till I, med hela 19 lösningar att luska igenom.

FUSK FÖR FASTKÖRDA

Giana Sisters:

Reset och skriv in följande POKE's

POKE 2211,1-8 - Vilken bonussak man har från början
POKE 2447,1-127 - 1-127 Liv
POKE 3804, 26 - Hoppa Högre
POKE 3920, 61 - Hoppa bättre
POKE 5229,0-15 - Gianas hårfärg
POKE 5230,0-15 - Marias Hårfärg
POKE 7473, 0 - Oändlig tid
POKE 7561, 2 - Du ramlar ej ner i hål eller vatten
POKE 8110, 0 - Du kan gå genom eld utan vatten droppe
POKE 8259, 1 - Hur många liv som helst
POKE 8352, 36 - Bonussaker försvinner inte när du dör
POKE 9851,234
POKE 9852,234
POKE 9853,234 - Bonussaker och djur står stilla.
POKE10611,1-8 - Vad man får efter slickepinnen (Normalt = 4)
SYS 2127 - Återstartar

Haunted House:

Reset och skriv in följande POKE's

POKE 7609,234
SYS 9500 - Återstartar

Hawkeye:

Reset och skriv in följande POKE's

POKE 6105,189 - Ammunitionen tar aldrig slut.
POKE 7468,173 - Evigt Liv
SYS 23558 - Återstartar

Head over Heels:

Reset och skriv in följande POKE's

POKE 30315,144
POKE 30316,144
SYS 324 - Återstartar

He Man:

Reset och skriv in följande POKE

POKE 6513,173
SYS 18550 - Återstartar

Helter Skelter:

Här kommer lösenorden för de olika nivåerna.

Nivå Lösenord
11 Spin
21 Flip
31 Ball
41 Goal
51 Left
61 Twin
71 Play

Henry's House:

Reset och skriv in följande POKE's

POKE 2576,1-8 - Välj nivå
POKE 4063,173 - Evigt liv
POKE 5760,234 - Tar bort spritekollisioner
SYS 2560 - Återstartar

Hercules:

Reset och skriv in följande POKE's

POKE 3905,169
POKE 3906,0
POKE 3907,234
SYS 16384 - Återstartar

Hero:

Reset och skriv in följande POKE.

POKE 14652,25
SYS 2128 - Återsatrtar.

High Noon:

Reset och skriv in följande POKE's

POKE 18033,255
SYS 16384 - Återstartar

Hover Bovver:

Reset och skriv in följande POKE's

POKE 32133,65
SYS 32768 - Återstartar

Hunchback:

Reset och skriv in följande POKE's för evigt liv

POKE 22521,234
POKE 22522,234
POKE 22523,234
SYS 16384 - Återstartar

Hunter Patrol:

Reset och skriv in följande POKE's

POKE 9307,234
POKE 9308,234
SYS 12080 - Återstartar

Hypercircuit:

Reset och skriv in följande POKE's

POKE 31352,250
SYS 26624 - Återstartar

I, Ball:

Reset och skriv in följande POKE's

POKE 20669,238 - Evigt Liv
SYS 16939 - Återstartar

I.C.U.P.S.:

Reset och skriv in följande POKE's

POKE 3214,234
POKE 3215,169
POKE 3216, 0
POKE 45826,234
POKE 45827,169
POKE 45828, 0
SYS 2080 - Återstartar
Eller:
POKE 3265,234
POKE 23676,234
SYS 2064
SYS 33280 - Återstartar

I.O.:

Reset och skriv in följande POKE's

POKE 24961,0-3 - Startplats på nivån
POKE 24969,0-3 - Startnivå
POKE 25117,173 - Evigt Liv
POKE 27018,169 - Oändlig Energi
SYS 2512 - Återstartar

Ikari Warriors:

Skriv in och kör innan du laddar spelet.

```
10 FOR I=543 TO 605:READ X:A=A+X:POKE I,X:NEXT
20 IF A=7141 THEN SYS 543
30 PRINT "ERROR IN DATA":END
40 DATA 32, 44,247, 56,169, 21,141,177, 3,169, 55,141,178, 3,169,106
50 DATA 141,179, 3, 32,108,245,169,106,141, 39,184,169, 2,141, 44,184
60 DATA 32,191, 3, 96, 72,169,191,141,178, 3,169, 3,141,179, 3,169
70 DATA 0,141, 76, 36,141,125, 35,169,181,141,115,196, 76,225,185
```

Imhotep:

Reset och skriv in följande POKE's

POKE 38054,201
SYS 36443 - Återstartar

International Karate:

Tryck Z, W, S, X och Commodore-tangenten samtidigt så minskar hastigheten på gubbarna när dom slåss.

Tryck S och E så tittar motståndaren bort från spelaren. Funkar bara på de två första matcherna.

Så skriver du in 64-trixen

Använd en cartridge med inbyggd resetknapp eller enbart en resetknapp. Skriv sen in de pokes som är angivna och återstarta spelet med den sys-sats som står i tipset. De andra fuskisarna skriver du bara in precis som det står.
OBS! Vi lovar inte att alla fuskisar funkar på just din version av spelet. Men en av förutsättningarna för att det övurhuvudtaget ska göra det är att du använder ett original.

METAL MUTANT

Magnus Friskytt ställer sig på det pinade folkets sida och försöker rädda deras galax ifrån sin maktsugne datorhärskare. TESTVERSION: AMIGA

I all korthet så handlar detta spel om en dator som är satt till att övervaka en hel galax och dess invånare så att de inte råkar illa ut. Datorn blir dock så nitisk i sitt arbete att livet för invånarna blir outhärdligt och till slut gör de uppror. De konstruerar en stridsrobot enligt den senaste teknologin och ger den en fantastisk möjlighet att uppträda i tre olika skepnader. Den kan likna en medeltida riddare i rustning och svinga en treudd hotfullt framför sig. Den kan också raskt förvandla sig till en dinosaurie som också den har sin specifika uppsättning med vapen. Förutom att böja sig framåt och måtta ett fruktansvärt hugg med de sylvassa tänderna så är den också duktig på att spy ut eldsflammor ur sitt gap. Tyvärr är dinosaurien varken snabb eller smidig. Den kan till exempel inte hoppa över små bottenlösa träsk, utan här gör man bäst i att använda sig utav "riddaren" (eller cyborgen som den egentligen heter).

Den tredje formen strids-roboten kan anta är en liten stridsvagn som går på larvfötter. Den är den otympligaste och slöaste av dem alla men den har ändå sina fördelar. Bland annat så kan den skjuta i fem olika riktningar och det är användbart ibland. Oftast är det det enda sättet att skjuta ned något från träden. Som ett exempel kan jag nämna bikuporna. Bina som bor där är inte roliga att tas med så dem måste man försöka att bli av med och då är dinosauriens eldsflamma lämplig som botemedel, men man måste också angripa problemet vid roten **(Skaffa en spade! Red anm.)** och göra sig av med bikuporna. Man transformerar sig då till stridsvagnen och skjuter helt sonika ned dem.

Man möter många skumma och fientliga figurer i detta spel och det svåraste är alltid att välja vilket vapen man bör bekämpa dem med. Oftast kanske man väljer fel men man kan bara lära sig rätt metod genom att prova sig fram. Det är sant som de säger att man lär sig från sina misstag. Det är bara att ta nya tag när man misslyckas och börja om igen.

Strids-roboten har ännu en finess som jag inte har nämnt än. Tillverkarna gjorde nämligen den väldigt flexibel och helt anpassningsbar till framtida uppfinningar. Därför kan man hela tiden förnya och förstärka sin vapenarsenal.

Under spelets gång kan det hända att man stöter på små cartridges som gör att roboten erhåller en ny egenskap. Detta kan till exempel innebära att den kan använda ett nytt kraftfullt vapen och på så sätt öka sin slagkraft.

Spelet är ingen sensation, men likväl bjuder det på en del nöje. Det tar visserligen lång tid att lära sig, men sedan blir det desto roligare när man verkligen behärskar de tre slagskämparna. Som grädde på moset kan jag också nämna att grafiken är ganska bra.

AMIGA
PRIS: 349 kr
TILLVERKARE: Palace Software

GRAFIK:	76%
LJUD:	60%
VARAKTIGHET:	73%

\+
Ett actionspel med snabba reflexer som kräver lite huvudjobb.

—
Det tar sin tid att lära sig de tre varelserna fullt ut.

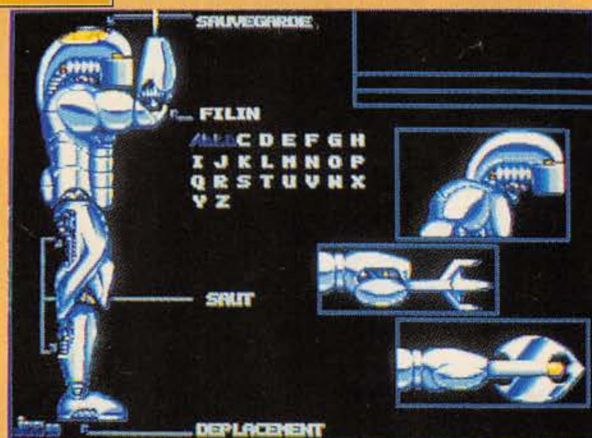
TOTAL
72%



Försvararen kan gestaltas i tre olika skepnader här är han en liten stridsrobot.



Stridsroboten går på larvfötter, är otymplig och slö. Men den har en hel del andra fördelar...



Ska det här föreställa en medeltida riddare i rustning? Han har som synes en hel del vapen att välja på.



Den medeltida riddaren går till attack och kan när som helst förvandlas till en dinosaurie.



Helt plötsligt dyker det upp vidriga stenmonster som vill förgöra dig på din vandring genom landet Blade Warrior.

BLADE WARRIOR

Göran Fröjdh trivs bland smådjävlar, trollkarlar och monster i mörka skogen.

Det är mörkt, fuktigt och varenda en av storskogens invånare hatar dig som pesten. Eller hur ska man annars förklara det faktum att högar av äckliga varelser anfaller dig sisådär varje tiondels sekund?

Det är allt tur att du har ditt torn, där du kan gömma dig från världens ondska och drömma dig bort med en slisktigt romantisk bestseller av Barbara Cartland eller Jackie Collins.

Öhh, ut och slåss? Jaså, vad det DET han skulle göra.

Okej, Blade Warrior får alltså ingen ro så länge världen ser ut som den gör — och just nu ser det minst sagt mörkt ut för moder jord.

För en tid sen kom det nämligen en ovanligt oborstad vandringsman vid namn Murk på besök. Långt, långt senare förstod folk att han inte bara var oborstad utan en veritabel djävul. Men då var det så dags att förstå.

Då hade Murk redan tagit död på allt civiliserat folk, förmörkat solen så världen befann sig i en evig skymning och utsett Bert Karlsson till utrikesminister.

Det finns dock ett sätt att ställa saker tillrätta igen. Utspridda över landet där du (Blade Warrior) bor finns ett gäng trollkarlar som tjuvhåller på varsin del av en gammal stentavla. Legenderna påstår att om man sätter ihop denna stentavla igen, kommer dess kraft att kunna förgöra den onde.

Snillet Blade Warrior går förstås på hela storyn och drar ut bland skuggorna för att samla ihop stentavlan och banka ihjäl lite monster på vägen.

När du väl bankat dig fram till de olika trollkarlarna finner du att de flesta av dessa skulle ta sig bra mycket bättre ut med en yxa genom skallen. En del är nämligen oförskämda, andra vägrar tala med dig och en tredje typ bara ljuger.

Vad som gäller här är dock



Äckliga fladdermöss dyker upp från ingenstans och attackerar dig.



Smådjävlar och allsköns monster poppar upp när du minst anar det.



Kartan som du behöver på din jakt efter de onda makterna.



Det finns en massa trollkarlar som ligger och håller på bitar av en stentavla som du måste ha i sin helhet för att besegra ondskan.

inte våld, utan att muta de olika trollkarlarna med olika saker, som Blade Warrior hittar på sina vandringar bland monstren, ett tidskrävande och påfrestande uppdrag.

Monstren blir nämligen tuffare ju längre bort från ditt 'hemmatorn' du kommer - det finns till exempel ett slags stenmonster som är helt omöjligt att ta livet av. Det hoppar upp ur marken utan förvarning, och rätt som det är ligger du där, död. På andra ställen gaddar monstren ihop sig, så bli inte förvånad om du finner dig i en situation där du blir påhoppad av 18 skelett, fem smådjävlar och ett tiotal äckliga fladdermöss.

Då är det kört.

Då är det tur om du sparat spelet.

Genomgående är Blade Warrior ett relativt svårt arkadspel, men vinner samtidigt på att det har ett ganska stort inslag av både strategi och äventyr. Du behöver alltså inte slå dig fram hela tiden - det finns exempelvis trollformler som låter spelaren teleportera sig överallt på den karta, som finns i själva spelet och är en mycket bra hjälp när man gått vilse.

Grafiskt sett är Blade Warrior en mycket intressant skapelse. Det mesta är nämligen bara silhuetter —endast himlen och de olika värdeföremålen som ligger utspridda visas i färg.

Att det mesta av spelet är i svartvitt, gör också att det går att visa en otrolig mängd rörliga föremål på skärmen samtidigt. Okej, spelet blir lite ryckigt när man slåss mot 10-15 monster, men det är ändå mycket bra gjort av designern/programmeraren Jason Kingsley.

Fast å andra sidan har han haft tid på sig - Blade Warrior såg jag första gången i januari 1990 hos Mirrorsoft, och spelet verkar inte ha förändrats nämvärt sedan dess.

Men nu är jag inne på petitesser — det är ett bra spel, punkt slut.

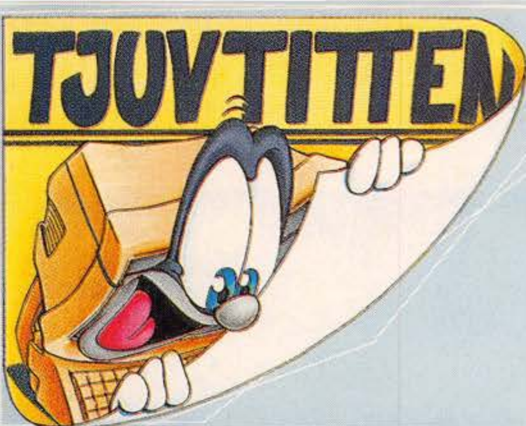
AMIGA
PRIS: 349 kr
TILLVERKARE: Imageworks

GRAFIK:	87%
LJUD:	75%
VARAKTIGHET:	89%

+
Laddar snabbt. Går att spara upp till sex positioner.

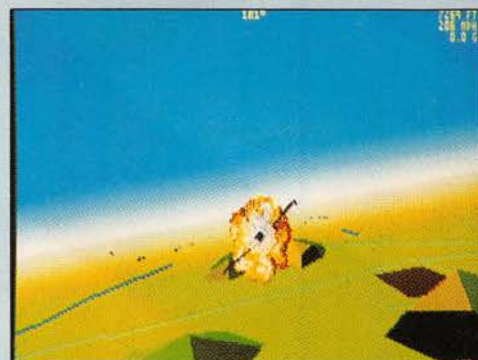
—
Ofullständig manual.

TOTAL
84%



...killarna som flög dom där planen var lysande piloter... (något Chucken flera gånger antydde för mig).





Där satt jag, på 2500 meters höjd med en kärra i spinn, ett stort hål i skallen och exploderande bränsletankar.



Där satt jag alltså i min F-15 på 2500 meters höjd när jag plötsligt blev anfallen av 5 MIG-21, 5 MIG-17 och 5 MIG-15...

Chuck Yaegers Air Combat



ATTACK! Ha, nu har jag honom på håret. få se nu, var det nu jag hade avtryckaren...Kablam! Så där en slemboll mindre.

Fiendeplan klockan sex! vrålar den där Chuck i örat på mig. Helt klart är karln inte riktigt klok - här blir jag anfallen av 15 jetplan samtidigt som han tjatar om klockan hela tiden.

Va? Ja, jag vet att det är ett stort hål i vindrutan. Jaså, är det ett i mitt huvud också? Attans otur.

Va? JA, jag har märkt att marken kommer farande emot mig väldigt snabbt. Hmm, skulle kanske legat kvar i sängen i morse, i stället för att....

Ja, här slutar mitt alter egos, andrelöjtnant Jeltsins, möte med 15 extremt skickliga män i MIG 21:or. Jeltsin själv hade valt en gammal P51 Mustang från andra världskriget, ett kanske inte-så-lysande val i det här sammanhanget.

Men å andra sidan går det bra att göra såna vansinnigheter i Chuck Yeagers Air Combat - ciceronen, flyglegenden Chuck själv, protesterar inte utan kommer bara med små vänliga påpekanden (i samplat tal) som "du kanske borde välja ett lite enklare scenario", "Dom ger dig på pälsen ordentligt", eller kanske "Hey, that's mighty good flying!" (oöversättbart).

General Chuck Yeager är inte vem som helst : förutom att han sköt ner ett dussintal plan i andra världskriget, blev han som testpilot 1947 den förste att bryta ljudvallen (officiellt, alltså —en del av Nazitysklands experimentplan i andra världskrigets slutskede lär ha flugit i överljudsfart).

Chuck Yeagers Air Combat ÄR himla underhållande. Spelet går i princip ut på att skjuta skiten ur allt som rör sig (innan allt som rör sig skjuter skiten ur en själv). Visserligen finns det ett par markuppdrag, men tyngdpunkten ligger ändå på luftstrider.

Simulatorn har tre olika scenarier, med sammanlagt ungefär 70 olika uppdrag i olika svårighetsgrad. Dessutom finns en speciell funktion för att konstruera egna uppdrag.

De tre huvudscenarierna är Andra världskriget. Korea och Vietnam. I dessa har man inte så stor chans att påverka typen av flygplan, av uppenbara skäl, här får man ta det som tilldelas en.

Simulatorn har alla funktioner dels i rullgardinsmenyer, dels som snabbtangenter. Det går i princip att ställa in allt — vill man slippa bli nedskjuten, få lättare att sikta, att landa eller kanske få tillgång till outtömliga bränslereserver är det bara att välja. Om man vill ha Chucks råd, väljer man ett "Chuck Window" varvid generalen poppar upp med goda råd eller varningar när det behövs.

Uppdragen är ungefär jämnt uppdelade mellan amerikaner mot nassar/kommunister, respektive nassar/kommunister mot amerikaner. Det är bara att välja sida. Men de riktigt tuffa uppdragen skapar man själv. Det är busenkelt. Man får upp en meny med en mening som börjar "Där satt jag i min...", varvid man väljer sitt plan (P 51 Mustang, Focke-Wulf FW-190, F-86E Sabre, MIG-15 Fagot, F-4E Phantom eller MIG-21 Fishbed). Därefter väljer man altitud (höjd på svenska), motståndarens antal (upp till 15) och flygplanstyp och till sist skickligheten hos fiendepiloterna.

Slutomdöme: Chuck Yeagers Air Combat är en helt lysande flygsimulator, som passar lika bra för nybörjare som den erfarne datorpiloten. Den har dessutom alla förutsättningar för att göra sig bra på Amiga —grafiken är snabb och fungerar utmärkt även när man växlar ner till 8 Mhz på datorn.

GÖRAN FRÖJDH

Chuck Yeagers Air Combat /Electronic Arts
Version i test: PC (286 eller högre rekommenderas.
Grafik: CGA, EGA, VGA/MCGA,
Stöd för Adlib, soundblaster, CMS, DAC.
Betyg: ★★★★

VAD ÄR "TJUVTITTEN"? *På den här sidan tittar vi närmare på spel som kommer till Amigan inom en snar framtid och som redan har släppts till andra format Betygsskalan är här lite annorlunda. ☆ = Säkert helkasst på alla format, ☆☆ = Programmerarna kanske skärper sig till Amigaversionen, ☆☆☆= Bra, värt att kika närmare på, ☆☆☆☆ = Mycket bra, beställ redan nu!, ☆☆☆☆☆ = Världsklass, köp en ny dator istället för att vänta!*

Bloom County
av Berke Breathead









Fox Trot
av Bill Ahmed









Ytterfilen
av Bill Holbrook









Krax
av Jeff MacNelly







Grattis, ni vann!

■ Fem vinnare har vi dragit bland våra nya prenumeranter och de som förnyat sin prenumeration. De fina tröjor som vi delar ut kommer per post så fort som möjligt!

Vinnarna är: **Mattias Hansson**, Luleå, **Johan Kåll**, Finland, **Asle Øynes**, Norge, **Sven Carnbrand**, Köping och **Eric Wirén** i Vällingby.

KÖPES

HD till A500, önskas köpa billigt, ev med minne.
Tel: 0474-610 20

Ex minne till A500 önskas köpa billigt, minst 1 Mb.
Tel: 0474-610 20

SSI konfliktspel köpes till C64 disk.
Tel: 031-20 55 04

Firmabokföringdisk till C64 + Crime time disk. Skriv pris + namn till: Kalle Niemann, Box 2041, 542 02 Mariestad

Diskdrive 1581 köpes. Robert.
Tel: 0611-640 63

Nyttoprg Amiga. Original med manual. Skicka prislista. H Vikander, Lundenv. 19B, 541 39 Skövde

Emerald Mine, I, II, III. Bertil.
Tel: 0921-526 17

SÄLJES

Amiga org, Kindwords & Fusionpaint. 600 kr för båda.
Tel: 0474-610 20

C64 + 1541II + TFCIII + Expert + disk + joy + bandst. 3000 el. hög.bj.
Tel: 0511-505 04

Amiga 500, 1.3 , x-minne, x-drive, RF-mod., Bathand, quickjoy, Nashuamus, musmatta, diskar. 6.000 kr.
Tel: 040-97 19 77

A2286, AT-kort till A2000. 3.500 kr.
Tel: 013-14 02 58

Nyservad 128D, load-it bandsp band, 2 diskbox + ca disketter, org. spel, 4 joy, TFC III, quickdisk m.m. 2.995 kr el högstbjudande. Ronny.
Tel: 0520-980 57

Amiga 500 1Mb, x-drive, mus, joy, RF-mod + prg. 4.200 kr.
Tel: 042-22 55 39

Amiga 2000 1.5 Mb, mon 1081, 52 Mb HD, modem zi, 12.000 kr.
Tel: 042-22 55 39

Home-Office-PD, innehåller massor av prg för ditt kontor, bl a ordbehandlare, databaser, ritprogram m.m. Endast 99 kr. Pg 627 12 50-0, Fredrik Öller.

Midi-Interface t A500/2000, svensk kval. CRONA & CO, 1 in + 2 ut inkl. kabel 3x1,5 m. (fri längd) end 200 kr st.
Tel: 0303-713 31

C64II, bandst, diskdr, band, disketter + box, 2 joy. 2.000 kr. Roine.
Tel: 0371-118 73

Orgspel till 64. Red Storm Rising, 160 kr. Storm across Europe, 250 kr. Pirates, 160 kr. 500 kr för alla. Roine.
Tel: 118 73

A500, CM8833, Star LC10-CL, x-minne, x-drive, A-replay2, sampl, tidn, disketter, 9 org, 1 år gammal, 2 diskbox. Nypris: 17.500 kr, nu: 10.000 kr. Efter 18.00.
Tel: 0370-211 69

Diskettstation 1541 i mycket bra skick m diskbox och disketter + cartridge Mk VI, den bästa cartridgen man kan få tag i. 1.750 kr.
Tel: 0383-911 41

HD och PC-kort till A2000.
Tel: 036-12 82 38

Skrivare Commodore MPS 1224C. 24 nålars färgskrivare med 255 tkn/s. Inbyggda fonter m.m. Endast 5 mån gammalt. Nypris 4.495 kr. Nu 3.695 kr. Mikael Isaksson, Mellbyrundan 10, 312 61 Mellbystrand

Org spel, C64 disk, Omega 250 kr, Crusade in Europe 100 kr.
Tel: 0300-144 51

Org spel till C64, kassett och diskett, även till Amiga.
Tel: 031-45 23 36

Amiga 500 x-drive, RF-modulator, diskettbox, disketter, 2 joy, mus, musmatta, lit, tidningar, nyttoprg, musikprg, spel m.m. 5.499 kr. Daniel efter 16.00.
Tel: 0430-276 58

Supra Drive 500XP med MB RAM och 52 eller 105 MB HD. Helt ny. Pris: 6.200 kr resp. 8.100 kr. Lucian efter 18.00.
Tel: 0500-835 87

A2000C, 6.900 kr. GVP Impact ser.11 med 52/105 Mb. Mycket bra pris, nytt och oanvänt. Walter.
Tel: 031-46 05 51

CDTV: joypad, gar, kablar och 5 spel på CD medföljer. End 7.400 kr.
Tel: 0241-212 35

Stryktips på Amiga, rättning, tippning, utskrift.
Tel: 031-47 13 90

C64 org spel: Sim City, Napoleon (disk). 150 kr st.
Tel: 0370-143 19

C64, disk, band, diskar, joy. 2.500 kr. Anders.
tel: 0752-386 01

Almanacksprogram till C64. Sätt in 50 kr på Pg 70 12 08-3973, Alf Nordhal, V. Ryttmästareg. 24, 217 52 Malmö

Lattice C v5.10, 1.500 kr. Knappt använt. Mattias.
Tel: 0321-251 54

Resetknappar till C64, 35 kr.
Tel: 026-356 77 (Pär)
Tel: 026-27 18 54 (Tobias)

Sök stipendier = 1000-tals kronor. 330 stipendiefonder samlade på Amigadiskett för endast 50 kr. Thomas L, Pg 434 08 01-2

C64, bandst, org. spel, 2 joy, 500 kr. Oceanic diskdrive garanti, org. spel, 1.000 kr. Load-it bandst, gar kvar, 300 kr.
Tel: 08-649 53 68

Disk full av fusk och lösningar. Även bra PD-prg på disken. Skicka 20 kr och inom 10 dagar har du disken i din hand. Skriv till: Magnus Lundberg, Brasebacken 23, 433 50 Partille

Hårddisk utan kontr. Quantum 210 LPS, SCSI, 52 Mb, 2.700 kr.
Tel: 0303-414 01

40 Mb Quantum Proff. Drive, en av de snabbaste HD. Instr. bok + HD backup prg ingår. Nypris: 8.995 kr, nu: 4.900 kr. E 17.00.
Tel: 0501-514 95

PD diskar till C64, 20 kr st. Lista över 60 st för 20 kr i sedlar. P Almstedt, Södra Kyrkv. 1, 693 70 Åtorp

Amiga org spel. Western Games, 2 disk, 140 kr. Pink Panther, 70 kr.
Tel: 0322-410 50

Skrivare, KX-P1124 Panasonic, 3 mån gammalt + DTP prg för Amiga 500. 2.500 kr. Obs! Vid snabb affär kan priset diskuteras. Säkrast efter 22.00.
Tel: 031-14 03 95

Gameboy, 2 st nya oanvända med 1 spel och hörlurar, 400 kr st. Em el kväll.
Tel: 0495-141 59

ANNONSSTOPP

Nr 17-91
Utgivningsdag: 10/10
Annonsstopp den 19/9

Nr 18-91
Utgivningsdag: 24/10
Annonsstopp den 3/10

Extraminne Amiga 500, nytt! Dubbelköpt, 275 kr. 13.00-21.00.
Tel: 0157-147 35

Robocop 2 säljes, C64 (cart), 200 kr. Håkan.
Tel: 0910-526 34

Amiga org: Eye...Beholder, Op Stealth, Resolution 101, 100-150 kr st. Magnus.
Tel: 0652-306 83

Amiga prg. Ordbeh. Excellence V.2, behöver 1Mb ram, 1.800 kr. DTP prg Prof Page V.2.0, 2.100 kr. Tommy.
Tel: 0565-303 53

C64 disk 1541 II, disketter +box, joy, A.R MKIV, 1351- mus, bandsp + org, spel, manualer mm. 3.500 kr el högstbjudande.
Tel: 0122-181 08

Amiga org: Wonderland, 195 kr. TV Sports Basketball, 175 kr mm, bl a Sierra, Basic Inside & Out, Assembler på svenska.
Tel: 031-28 71 22

Låtar på diskett till Amiga: Depeche Mode, "I just can't get enough", Pet Shop Boys, "Suburbia", Genesis, "Land of Confusion". Sätt in 30 kr på Pg: 625 32 90-8, Mats Högfors

C128D, bandst, 2 joy, disketter, 2 diskbox, TFC III, manualer, 2.700 kr.
Tel: 0435-512 39

2088 XT Bridgeboard m 30 Mb HD. 3.500 kr.
Tel: 046-12 01 68

Dolphin DOS, 25 ggr snabbare 1541 till din C64. Hans.
Tel: 031-27 37 12

C64 m bandst, joy, org, böcker, c:a 1.200 kr.
Tel: 031-19 03 35

C64, 2 år. org. spel, RF-mod, Action Rep MK VI, 50 tidn, 3 joy, bandst, manualer. 3.000 kr.
Tel: 0498-523 47

A500, 3.500 kr.
Tel: 031-29 28 84

Amiga 500, x-minne, joys, orgspel, 4.000 kr. C64, diskdrive 1541 II, orgspel, böcker, 1.500 kr.
Tel: 0142-101 94

Amiga org spel, 100-200 kr.
Tel: 0302-412 22

Ni-Cd laddare, byggsats, 150 kr.
Tel: 0302-412 22

Dubbeldeck säljes. Technics RS-T11, 1.500 kr.
Tel: 0302-412 22

3,5" disketter, 3.50 kr st. MF2

DD - 5 års garanti, etiketter medföljer. Mattias Lindberg, Planerg. 3A, 302 35 Halmstad

GVP A500-HD+ med 52 Mb Quantum + 2 Mb RAM. Splitterny med 1 års gar. Ord. pris 8000 kr. Pris 7400 kr. Tel: 0920-215 84

C64 med bandspelare, 2 joy, ny transformator + många org. spel. "Nya modellen". 1200 kr. Peter. Tel: 031-22 38 60

ARBETEN

Amiga GFX tävling! Info mot frankerat svarskuvert. A.T., Studiegången 11-102, 416 81 Göteborg

Atomic söker Amigacoders, graphicers och heta kontakter. Tel: 0476-220 05

Lönsamma rapporter för dig! Informationsbrev = frankerat och adresserat svarskuvert till: Thomas L, Kumlinsv. 29, 703 63 Örebro

10.000-tals kronor att tjäna på enkelt hemarbete. Frankerat svarskuvert till: S Renström, Solstigen 27, 913 00 Holmsund

Tjäna pengar på lätt hemarbete. För info, skicka ett frankerat och adresserat svarskuvert till: N Birgersson, Kontv. 3, 782 35 Malung

BREVVÄNNER

Amigakontakter sökes för byte av prg och demos. Skriv till: Lars Rosjordet, Nedre Eidstredet 2, 3250 Larvik, Norge

VHS contacts wanted. Kai Aadne Larsen, Blåfjørvn. 4, 4340 Bryne, Norge

Amigakontakter sökes. Garanterat svar! Christian Bertelsen, Fridensborg, Gladhammar, 593 96 Västervik

Amigakontakter sökes! Jens Landström, Östanbäck 375, 934 91 Kåge

Amigakontakter sökes, 100% svar. Calle Näs, Bryngelstorpsv. 23, 611 63 Nyköping

Hej! Jag söker Amigaägare för byte av demos och prg. Jon Alfredsson, Pl 7565, 821 00 Bollnäs

Death Klan söker flera coders. Kan du coda, skriv till: Jason of Death Klan, Gösv. 29, 663 02 Hammarö

Amigakontakter sökes för byte av prg, demos m.m. David Sahli, Norra Ringv. 28, 270 50 Hammenhög

C64 ägare söker brevkompisar. Stig E Kamsvåg, Godtfriedsgt. 3, 6600 Sunndalsøra, Norge

Fatal Action are looking for coders and more musicians, and also for contacts. Write to: Mike, Vitpilsgränd 13, 230 40 Bara

Brevkompis på Amiga sökes. Skicka ditt nyaste för 101% svar. Morgan Karlsson, Bang. 2, 572 35 Oskarshamn

C64 och Amiga kontakter sökes för byte av demos. Robert Karlsson, Färjv. 21, 860 30 Sörberge

Amigakontakter sökes för byte av prg och demos. Ingvar Jönsson, Mor Annas v. 38, 430 50 Kållered

Amigakontakter sökes för byte av enbart Demos! Skriv till: Robert Hansson, Mariehov, 614 00 Söderköping

C64 kontakter med disk sökes. Robert Viklund, Vålånger 1731, 870 15 Utansjö

Amigos till Amiga sökes. Utbyte av disverse. Fredrik Ohlandersson, 1:a Avenyn 1A, 281 31 Hässleholm

Amigafreakar sökes för byte av prg, 100% svar. Henrik Blixt, PL 1452, 280 20 Bjärnum

Amigakontakter sökes för byte av prg och demos. Skriv till: Daniel Jacobsson, Stenportsg. 58B, 531 54 Lidköping

Amigakontakter sökes för byte av prg och demos. 100% svar. Skriv till: Erlend Torserv, Uglavn. 95, 7025 Trondheim, Norge

Amiga och VHS kontakter sökes. Alla får svar! Skriv till: Pål Vanvik, Lykkmarka 56B, 7081 Sjetnemarka, Norge

Amigakontakter sökes för byte av prg. Skriv till: Magnus Palm, Plöjarv. 102, 137 41 Västerhaninge

Amigafreaks sökes för byte av demos, prg m.m. Glenn Johansson, Skaldeg. 20B, 703 71 Örebro

Phobos/Byte Busters söker Amigakontakter för byte av prg och demos. Skriv till: Phobos/Byte Busters, Näsby Allé 33, 183 50 Täby

Bra Amigakontakter sökes. Om du vill vara säker på svar, skriv till: Niklas Alvelund, Åsvägen 15, 281 37 Hässleholm

Bra Amigakontakter sökes, skriv till: Tobias Eriksson, Frödings Allé 42, 443 31 Lerum

Amigakontakter sökes för byte av prg m.m. Skriv till: Bjørn Henrich Moen, Nygata 4, 3190 Horten, Norge

Amigakontakter sökes för byte av prg och demos. Ej under 15 år. Skriv till: Olav Nybø, Stakkovollveien 298B, 9000 Tromsø, Norge

Hönsavföring vill jag inte byta, men däremot demos och prg. Amiga = tvång.... Har du ett modem så är det ett + (1200) Hampus Brynolf, Timmermansv. 1, 294 00 Sölvesborg

Amigakontakter sökes för byte av prg, demos m.m. 100% svar. Mikael Jansson, Skotsteksv. 18, 452 00 Strömstad

Amigakontakter sökes för byte av prg m.m. Skriv till: André Nyseth, Gamleveien, 3B, 3190 Horten, Norge

Brevkompis sökes för byte av prg. Peter Nicander, Laxv. 1, 295 35 Bromölla

Hej alla barn. Jag är en Amosfantast som verkligen sitter i klistret. Jag vill byta erfarenheter med någon annan Amosfantast. Anders Rundqvist, Utmarksg. 2, 254 54 Helsingborg

Amigakontakter sökes. Peter Carlsson, Kyrkvägen 10, 454 00 Brastad

Amigakontakter sökes för byte av program. Skriv till: Martin Malmström, Nyponv. 2, 312 31 Laholm

Amigakontakter sökes för seriöst byte av prg och demos. Kalle Larsson, Styckjunkarv. 51, 632 33 Eskilstuna

REGLER FÖR DATORBÖRSEN

Datorbörsen är endast öppen för PRIVATPERSONER som vill sälja, köpa och/eller byta datorer, tillbehör samt originalprogram, samt för dem som söker eller har jobb att erbjuda.

Den är också öppen för för dem som söker brevvänner. Att annonsera under rubriken "brevvänner" med syfte att organisera byte av piratkopior är dock enligt lagen förbjudet.

Det är förbjudet att annonsera om piratkopierade spel och nyttoprogram samt manualer. Överträdelse av dessa regler kan medföra rättslig prövning. Det innebär att annonsören riskerar böter eller fängelse upp till två år.

Försäljning/byte av program eller spel maximeras till två titlar per annons. Titlar och pris vid försäljning/byte måste alltid uppges i annonsen.

Annonstexter som inte följer reglerna publiceras inte och inbetalat belopp återfås ej.

Annonspriset är 20 kronor per 55 tecken.

För frågor om Datorbörsen, tala med Gunilla Stübner, tel: 08-33 59 00.

SÅ BESTÄLLER DU ANNONS

Datorbörsen är endast öppen för privatpersoner. Pengar och annonstext måste alltid skickas till Pg. 11 75 47 -0, Br. Lindströms Förlag. Märk inbetalningskortet "Datorbörsen". Beställningar per fax eller brev publiceras ej. Vi ansvar ej för eventuella felaktigheter i annonstexerna.

INBETALNING / GIRERING A

POSTGIROT SVERIGE

"Datorbörsen"

11 75 47 - 0

Br. Lindströms Förlag

Ditt namn

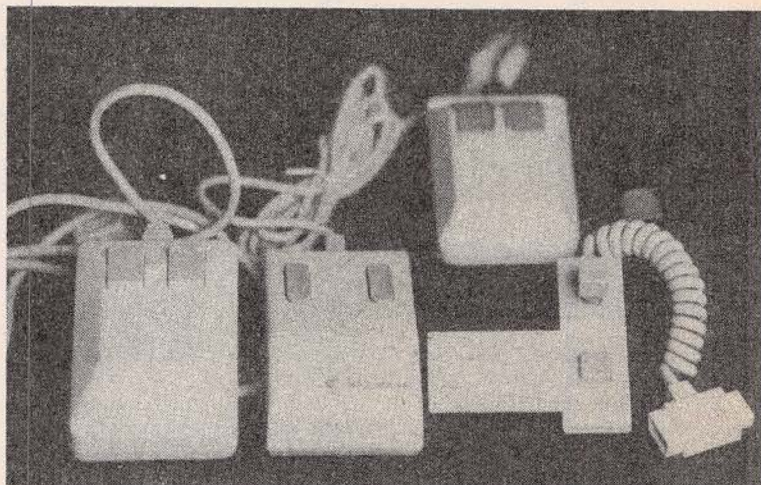
Annonstext

#00#

TEXTA TYDLIGT!

Nummer 17 kommer 10 oktober

Stor mustest



Vanliga möss, optiska möss, trackballs; vad ska man välja?
Datormagazon har testat.

64-SPECIAL

För 64:ägaren bjuder vi i nästa nummer på två sidor med de häftigaste Utility-programmen. Program som du dessutom kan beställa på Datormagazins egen specialdiskett!

FATTIGMANS-C

Vi har testat DICE —Matt Dillons "fattigmans-C", som du nu kan köpa i Svreige för bara 310 kronor!

Kryssa bland liken



Nu har äntligen Cruise for a Corpse - det senaste spelet från bolaget bakom bl.a Operation Stealth - kommit till Sverige. Du spelar inspektör Raoul Dussentier, som fått en inbjudan till en lyxkryssning av sin gode vän, skeppsredaren Niklos Karaboudjan.
Resan tar en oväntad vändning när skeppsmagnaten mördas, och Dussentier istället får satsa tid och kraft på att utreda vännens död.
Jämfört med tidigare spel från Delphine är figurerna i Cruise for a Corpse dubbelt så stora, grafiken består av fler färger och tolken har byggts ut.
Stor recension i nästa nummer av Datormagazin.

Spel-Nytt

TERMINATOR 2
JUDGMENT DAY

T2

ocean

Terminator 2
samtliga format
UTE NU !

NINJA

LAST NINJA 3
AMIGA 30 sept.
ATARI ST okt.
C 64 CART. nov.

Distribution:

WENDROS AB

Tel. 08-774 04 25